

## scan:[GDL]

# ZWEI MINDSCAPE-MEGAHITS FÜR DIE SONY PLAYSTATION

#### THE CHESSMASTER® 30

Eine grundlegend neue Perspektive des Schachspielens. THE CHESSMASTER® 3D basiert auf dem weltweit meistge-kauften Computer-Schachprogramm und gibt Ihnen die völlige Hontrolle über 2- und 3-dimensionale Schachfiguren und -Bretter — und dies aus jeder nur erdenklichen Perspektive. Spielen Sie mit einer Vielzahl verschiedener Figuren-Sets. Sehen Sie auf dem Bildschirm, wie THE CHESSMASTER denkt. Erstellen Sie eine Position und lassen Sie Ihn nach dem Matt suchen. Spielen Sie gegen zwölf Computergegner oder gegen einen Freund. Perfektionieren Sie Ihr Spiel mit dem hilfreichen Lernprogramm.

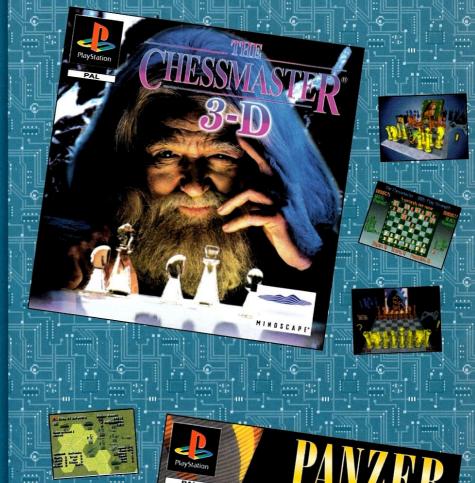
THE CHESSMASTER® 3D arbeitet mit derselben kraftvollen 32-Bit-Rechenpower wie Mindscapes weltberühmter Chessmaster 4000, dieses Schachprogramm bietet unglaublich viele Schach-Sets und in Echtzeit gerenderte Figuren.

#### PANZER GENERAL™

Hier ist er — der Strategie-Mega-Hit, der die gesamte Spielwelt im Sturm erobert hat! Sie erwartet ein Gameplau, das Ihnen den Atem und alle Sinne rauben wird und darüber hinaus hat es ausgezeichnete Kritiken erhalten. Legen Sie die CD in Ihre Playstation-Honsole und die Illusion wird perfekt: Wir schreiben das Jahr 1939 und Sie sind ein deutscher General mit einem neuen Auftrag in Polen. Es kann alles passieren. Befehligen Sie geschickt und aus Ihren unerfahrenen Truppen werden mächtige Einheiten, die Sie in Norwegen, Belgien, Frankreich, Nordafrika oder an der Ostfront einsetzen können. Sie könnten sogar die Hüste Englands bis 1940 erreichen oder in Amerika bis 1945 sein. Zusätzlich zum normalen Hampagnen-Modus bietet Ihnen PANZER GENERAL™ über 35 fortlaufende. von einander abhängige Szenarien, bei denen Sie entweder auf der Seite der Alliierten oder auf der Seite der Achsenmächte spielen können. Wählen Sie zwischen 350 verschiedenen Einheiten - vom "Tiger" bis zur "B17", der fliegenden Festung.



© 1995 Mindscape, Inc. Mindscape und The Chessmaster sind geschützle Warenzeichen von Mindscape, Inc. © 1995 Strategic Simulations, Inc. Penazet General ist ein Warenzeichen von Strategic Simulations, Inc. SSI ist ein geschützles Marenzeichen von Strategic Simulations, Inc. Plaustation, das Plaustation-Logo und das PS-Logo







Mindscape International Zeppelinstraße 321 45470 Mülhelm a. d. Ruhr Tel. [02 08] 9 92 41-0 Fax [02 08] 9 92 41-29



Kartenspiele



Big Ben

m der Lösung des Acclaim-Wettbewerbs auf die Spur zu kommen, haben viele Leser Bibliotheken durchgestöbert, die Acclaim-Hotline genervt oder nächtelang in alten VG-Ausgaben geblättert und dabei hoffentlich auch einiges gelernt. Doch auch wir sind beim Studium Eurer Einsendungen klüger geworden, so wissen wir nun endlich, daß es vom ehrwürdigen Big Ben in London auch eine reißfeste. empfängnisverhütende Plastikversion gibt.

hinter "I'm so horny" zu ergründen, genügte ein Anruf bei Alison in England, die seitdem allerdings kein Wort mehr mit uns spricht. Wo nun wirklich die Unterschiede zwischen dem kleinen Klaus und seiner blonden Freundin liegen, konnte keiner von uns feststellen, da wir uns immer noch im unklaren darüber sind, was eine Freundin eigentlich ist.

Vielleicht kann uns ja irgendjemand einen Tip geben, wogegen die Henne eine Pille nehmen will, denn sie sieht doch eigentlich ganz gesund aus. Wie dem auch sei, macht weiter so, wir freuen uns über alle Eure Zuschriften, wie verrückt sie auch sein mögen.







Ängstliche Gemüter oder Personen mit Herzschwäche sollten den Test von Alien Trilogy für die Playstation lieber überblättern



Dem aberwitzigen Humor von
Terry Pratchetts
Discworld für
die Playstation konnte
sogar die Übersetzung ins
Deutsche nichts anhaben



Ob Johnny
Bazookatone das
Zeug zum Videospiel-Kultstar hat,
erfahrt Ihr im ausführlichen
Test für Saturn und Playstation



Braindead 13 heißt Readysofts neuester Comicstrip fürs 3DO, dazu verlosen wir ein paar coole Lederjacken



Ralph hat sich die
Automatenplatine von Killer
Instinct 2 vorgenommen und
den neuen Charakteren und
Hintergründen auf den Zahn gefühlt



Die Umsetzung des Computer-Klassikers Civilization ist da! Leider gibt es die SNES-Version, dem besten Strategiespiel überhaupt, nur als US-Import .

#### NEWS

Breath of Fire 2	6
Toy Story	8
Tekken 2	
Killer Instinct 2	
Darkstalkers	14
Guardian Heroes	
Total NBA '96	
Magic Carpet	
Panzer Dragoon 2	22
Horned Owl	
Playstation-News	
Saturn-News	
Nintendo 64-News	
Playstation-Zubehör	

#### TIPS & TRICKS

Loaded (PSX)	42
wipEout (PSX)	46
Donkey Kong Country 2 (SN)	48
FIFA Soccer'96 (PSX)	48
Novastorm (PSX)	49
Earthworm Jim 2 (SN)	50
Mega Man 7 (SN)	50
Cyberspeed (PSX)	54
Breath of Fire 2 (SN)	54
Theme Park (PSX)	54
The Mask (SN)	54
High Velocity (SAT)	55
Super Bomberman 3 (SN)	55
Sega Rally (SAT)	56
Twisted Metal (PSX)	56
Sam. Shodown 3 (Neo Geo/CD)_	56
Assault Rigs (PSX)	56
Stunt Race FX (SN)	56
Destruction Derby (PSX)	57
Tekken (PSX)	57
ESPN Extreme Games (PSX)	57
Viewpoint (PSX)	58
Boogerman (SN)	58
• Garfield - Caught in the Act (GG)	58
• Gex (PSX)	59
Das dicke Ende	59

#### WETTBEWERB

•	Großes Laguna Gewinnspiel	32
•	Brainded-Wettbewerb	98
•	Auflösung Acclaim-Wettbewerb	101

WA Military Command \_\_\_\_\_\_56







Saturn im Preview

74

Mirage hat dazugelernt, wie wir im exklusiven Test von Rise of the Robots 2 erfahren



6

94

95

Rollenspiel-Fans wetzt die Messer, Breath of Fire 2 (SNES) kommt in Deutschland



Ende März kommt mit Toy Story der erste komplett am Computer entwickelte Film in unsere Kinos. Zeitgleich veröffentlicht Nintendo die SNES-Umsetzung, die wir Euch in unserer Preview vorstellen

#### TEST

Shockwave 2

REAL 3DO

•	Braindead 13	41
	Dragon Lore	
	Bladeforce	
	Phoenix 3	
	JAGUAR	
•	Atari Karts	68
	SONY	
	PLAYSTATION	
•	Alien Trilogy	72
	Rise of the Robots 2	
•	Descent	76
	NBA in the Zone	
	Road Rash	
	Agile Warrior	
	Jupiter Strike	
	Gex	
	Discworld	
	Johnny Bazookatone (+SAT)	
	Defcon 5	
	Mickey Mania	
	SEGA SATURN	
	Gunbird	88

• FIFA Soccer '96\_\_\_\_\_\_ 89

• NFL QB Club '96 \_\_\_\_\_ 91

Mystaria

	-
_	_

<b>FIFA</b>	Soccer	'96	93

#### MEGA DRIVE

• EXO Squad\_\_\_\_\_\_92

#### SUPER NINTENDO

Civilization \_\_\_\_\_\_

Revolution X

•	Deep Space Nine	96
•	Big Hurt Baseball	97
•	Neo Geo CD	
•	Samurai Shodown 3	38
•	Gowcaiser	39
•	Kabuki Klash	39

#### RUBRIKEN

-	Szene-Onat	31
	So bewerten wir	34
•	Hitparaden	37
• 1	nserenten	56
•	Rat & Tat	60
•	Leserbriefe	61
	mpressum	102



Nach dem weltweiten Erfolg ihres ersten Rollenspiels präsentiert Capcom den heißersehnten Nachfolger, Breath of Fire 2, der diesmal auch mit deutscher Anleitung erscheint.

'er in Japan zu den Top-Spieleentwicklern gezählt werden möchte, muß schon mit einem stämmigen Rollenspiel aufwarten können. Dies hatte sogar auch der Action-Spezialist Capcom begriffen und so vor drei Jahren das im Land der aufgehenden Module sehr erfolgreiche Breath of Fire herausgebracht. Im November '94 folgte sodann der Nachfolger, der seit geraumer Zeit als englische US-Version vorliegt und im April auch mit einer deutschen Anleitung erhältlich sein wird. Das grundliegende Spielsystem wurde dabei vom Vorgänger übernommen, doch einige Verbesserungen und zusätzliche Features wurden dennoch eingebaut. So wird der Kampfmodus diesmal serienmäßig mit Automatik-Getriebe ausgeliefert, was sich bei den häufigen Monsterbegegnungen als recht zeit- und nervschonend erweist. Wenn die Monster nicht auf Anhieb zu schlagen sind, könnt

und die "Magic-Masters" aufsuchen, die Euch spezielle Zaubersprüche (allerdings nur für einen einzigen Kämpfer) beibringen, oder Euch später bei einer seltsamen alten Hexe die Kräfte der Wasser-, Feuerund Wind-Schamanen durch "maschinelle Gedankenverschmelzung" verleihen lassen.

Bis dahin müßt Ihr jedoch hart arbeiten und Euch durch die humorvolle doch herzergreifende Story hindurchschlagen, in der Ihr einer naturzerstörenden Macht gegenübersteht, die in Form einer religiösen Sekte die Seelen der Menschen zerfrißt. Nach einer gewissen Zeit dürft Ihr dann sogar eine alte Ruine zu einer Stadt ausbauen. Dazu besucht Ihr andere Städte und sammelt die vielen arbeits- und heimlosen Handwerker, die für Euch die Aufbauarbeiten übernehmen, während Eure Truppe auf Monsterjagd unterwegs ist. Im Verlauf des Spiels stoßen zudem insgesamt sieben Kämp-



Die stimmungsvolle Optik läßt nichts zu wünschen übrig

Die gewohnte isometrische Perspektive im Kampfmenü sorgt für Überblick









3 GAMES 96

fer zu Euch, die sich genau wie beim Vorgänger durch ihr auffälliges Außeres auszeichnen: Der Bogenschütze und Euer bester Freund (eine Bulldogge) Bow, das temperamentvolle Katzenmädchen Katt, der kräftige Kentauros-Bulle Rand, die Prinzessin des Vogelvolkes Nina, der geheimnisvolle Kung Fu-Affe Sten, der Romantiker und Froschprinz Jean und schließlich der zierliche Grasmensch Spar. Da in der Truppe jedoch nur vier (inklusive Eurem Helden, der natürlich im Normalfall die Gruppe nicht verlassen kann) einen Platz finden, müssen die restlichen vier in Eurer Stadt zurückgelassen werden. Aber keine Bange. Unterwegs findet Ihr (wie im ersten Teil) Drachen-



I .... don't know what

Im Haus oben kann sich Eure gesamte Crew versammein

Statuen, wo Ihr Truppenmitglieder auswechseln und den Spielstand abspeichern könnt. An manchen Stellen ist ersteres auch unumgänglich, da die einzelnen Kämpfer spezielle Fähigkeiten besitzen, die zum Überwinden von Hindernissen oder zur Erfüllung von Aufgeben benötigt werden. Genau wie im richtigen Leben werden Eure Mühen aber danach belohnt (höhö). So könnt Ihr beispielsweise im Bauch eines freundlichen alten Wals die Ozeane durchqueren oder auf dem Rücken eines gigantischen Vogels durch die Lüfte Oben: Später dürfen sich einige Chartaktere wie Nina oder Spar die Kräfte der Schamanen einverleiben

schweben, was das viele Herumreisen enorm erleichtert. Zu einem derartig langen und beschwerlichen Ausflua möchte man aber auch nicht auf die vielen Items und Waffen verzichten, die meistens in Städten eingekauft werden können. Bei akutem Geldmangel jedoch gibt es eine andere Methode, um an lebenserhaltenden Proviant heranzukommen, die zudem auch noch sehr entspannend wirkt. Wenn man das nötige Equipment besitzt, darf nach jedem Monsterkampf gejagt oder gefischt werden. Und das ist wörtlich zu verstehen. Euer Held besitzt nämlich die ausgesprochene Fähigkeit, eine Angelroute auszuwerfen und Fische damit zu fangen. Bow und Katt hinge-

gen können sich an freilaufendes Wild (in einem gesonderten Jagdrevier) lautlos heranpirschen, um es dann zu erlegen. Was letztendlich als Beute herausspringt, weiß man jedoch erst nach der Jagd, doch meistens gelangt man so an nützliche Gegenstände wie Heilextrakte oder frisches Fleisch. Wie man ietzt schon beurteilen kann, haben sich die Entwickler von Breath of Fire 2 zweifellos viel Mühe gegeben, einem umfangreichen und gut durchdachten Spielprinzip noch die letzte Würze zu geben. In unserer nächsten Ausgabe folgt ein ausführlicher Test dieses Spiels, das im April mit deutscher Anleitung von Laguna erscheinen wird.





Der Riesenvogel Mina transportiert Euch sicher von einem Ort zum anderen



So können auch weit entfernte Inseln mühelos erreicht werden



In Windia, der Stadt der Vogelmenschen, sind Fremdlinge nicht erwünscht

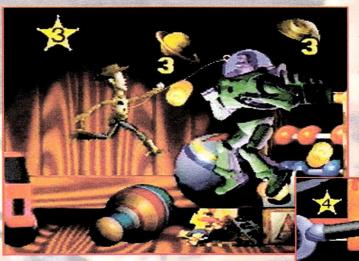
Auf den Spuren von Donkey Kong Country: Disney Interactives neuestes Werk basiert auf dem gleichnamigen 3D-Computertrickfilm, der Ende März in die Kinos kommt.





Is die Disney Filmstudios 1981 den weltweit ersten Computertrickfilm Tron in die Kinos brachte, wollte sich keiner so recht dafür begeistern. Nun, fünfzehn Jahre später, wartet Big-D abermals mit gepixelten Helden auf. Nur befand sich das Filmstudio diesmal komplett im Inneren eines Netzwerkes, das aus 150 Silicon-Graphics-Einzelrechnern bestand. Mit einem Budget von 30 Mio. Dollar und einer "Drehzeit" von fast fünf Jahren fertigte die Produktionsfirma





Pixar Animation unter der "Maus"-Führung des Ex-Disnev-Zeichners John Lassiter einen abendfüllenden 3D-Computertrickfilm, in dem Spielzeuge als große Helden agieren. Angeführt vom Lieblingsspielzeug des Jungen Andy, dem Cowboy Woody (Originalstimme: Tom Hanks), durchleben Spielzeuge ihr buntes heilloses Durcheinander, als neue Artgenossen am Geburtstag Andys über das Kinderzimmer herfallen. Mit diesem Stoff hatte Disney diesmal mehr Glück: In den Die Grafik wurde wie bei Donkey Kong Country zunächst gerendert und danach komprimiert

USA spielte *Toy Story* in den ersten vier Wochen rund 100 Mio. Dollar ein. Genau wie im Film präsentiert sich, zumindest optisch, auch die Super-Nintendo-Umsetzung: Komprimierte Render-Grafik wohin man schaut. So erinnert dieser Seitenscroller eher an *Donkey Kong Country* oder besser

Publikum zugeschnitten, da die insgesamt fünf Level nicht allzu anspruchsvoll und die dazugehörigen Gegner einfach zu überwinden sind. Abgesehen davon dürfen sich Disney-Freunde auf Ende März freuen. Dann präsentiert Nintendo die deutsche Version von Toy Story.

Clockwork Knight, als an einen Disney-Streifen. Die Steuer-

funktion beschränkt sich ledig-

lich auf Springen und Lassowerfen, wobei in jeder Stage

unterschiedliche (meist puzz-

leartige) Aufgaben zu lösen sind. Beispielsweise müßt Ihr

einem rennenden Plastik-Di-

nosaurier die Hindernisse aus

dem Weg räumen oder ein ferngelenktes Auto durch eine

kurvenreiche Strecke hindurchdirigieren. Offensichtlich wurde aber das Spiel (wie der Film auch) auf ein jüngeres



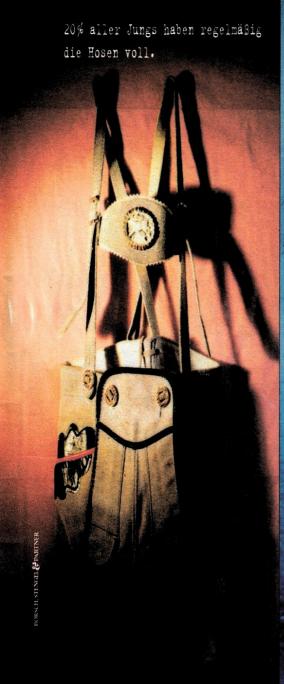
Woody beherrscht die Tricks eines Cowboys: Er kann sich ans Seil hängen...

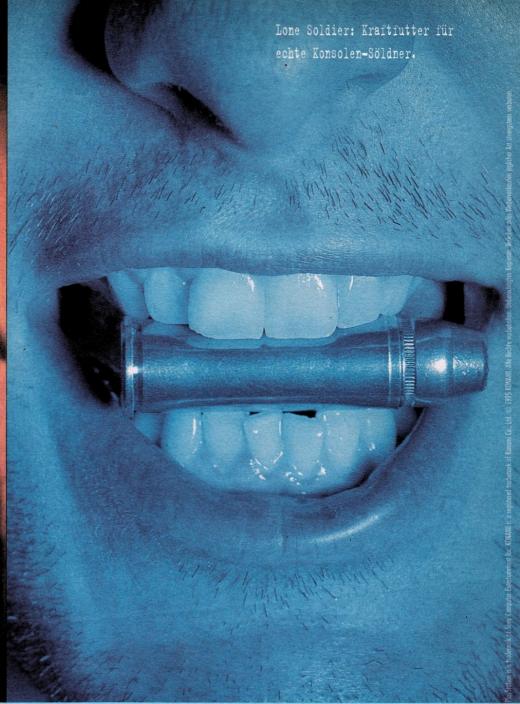


...sein Lasso als Waffe gegen feindliche Spielzeuge einsetzen...



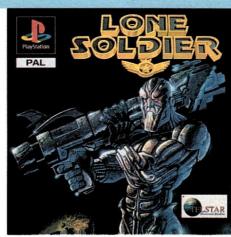
...oder sich damit an einem Haken hängen und Tarzan spielen.





# Soldier. fressen statt Bettnässen.

Du bist stark. Du bist mutig. Du bist schnell. Du bist Lone Soldier. Als mächtiger Cyborg kämpfst Du gegen das Böse. Und weil Du gut bist, wirst Du gewinnen. Auch wenn es hart ist: Im "Dschungel" hast Du es mit einem miesen Terminatoren-Regime zu tun. Im "Canyon" mußt Du tückische Schluchten überwinden. "Middle Eastern City" verschlägt Dich in eine gefährliche Stadt im Nahen Osten. Und in "Alien Situation" begegnest Du weiteren Außerirdischen. Der reinste Dauer-Thrill in 32-bit-3D. Macht süchtia!







KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 560180, 60406 Frankfurt

Distributed by

PREVIEW



Namcos zweites Prügelmeisterwerk ist fast fertig und erscheint bereits Ende März In Japan - wir haben die Playstation-Variante bereits unter die Lupe genommen.



Outing ist angesagt: Leoparden-Mutant King offenbart im zweiten Teil seine wahre Muskelpracht, und Paul ist davon schwer beeindruckt

er Spielautomat von Tekken 2 ist schon seit vielen Monaten in den Hallen anzutreffen. Wir haben bewußt auf die Playstation-Konvertierung gewartet, da man sicher sein konnte, daß sich Namco wieder einige Überraschungen für die Heimversion hat einfallen lassen. Aber zuerst ein paar Worte zur Story: Fast ein Jahr ist seit dem letzten Turnier vergangen. Nachdem Kazuvas teuflischer Vater ins Gras gebissen hat, verschwindet er in das dunkle Schattenreich, um von dort aus einen teuflischen Racheplan zu schmieden. Die geldgierige Finanzgruppe Mishima Zaibatsu", gleichzeitiger Sponsor der ersten Veranstaltung, macht erneut von sich reden und gelangt durch Kazuyas böse Kräfte zu weltweiter Herrschaft. Mit dem Einfluß von "Zaibatsu" ruft er zu einem neuen Turnier auf. das mit einem tausendfach höheren Preisgeld zur Teilnahme lockt. Die Wetten stehen hoch und der Einsatz ist das Leben: Wer wird diesmal der "King of the iron Fists"?

Die ersten Veränderungen gegenüber dem Vorgänger fallen gleich im Charakter-Auswahlscreen auf: Endgegner "Heihachi" steht von Anfang an, als Spielfigur zur Verfügung und zwei weitere Neulinge reihen sich in die altbekann-

te Heldenriege ein: Schönling "Lei Wulong" (allein schon wegen des Nachnamens bei den Mädels beliebt) verläßt sich auf seine traditionellen Kung-Fu-Künste, die er sich in einem Shaolin-Kloster angeeignet hat. Tekkens Frauenfront wird von "Jun Kazama" verstärkt, die mit ihrem Kobujutsu-Kampfstil die harte Konkurrenz das Fürchten lehrt. Wie bereits im vorangegangen Teil, gibt es für jeden Fighter einen Middle-

anwählbar wird. Insgesamt drei extravagante Endgegner erwarten Euch zum finalen Fight, mehr dürfen wir leider noch nicht verraten. Alle Haudegen und deren Move-Palette wurden grafisch überarbeitet. Auch komplett neue Hintergrundaufbauten zieren den Pixel-Horizont. Ihr habt ein ansehnliches Repertoire an diabolischen Schlägen: Fußfeger, Sprungtritt, Hantkantenschlag und einen regulären Tritt beherrschen alle Tekken-Krieger im Schlaf. Ebenfalls





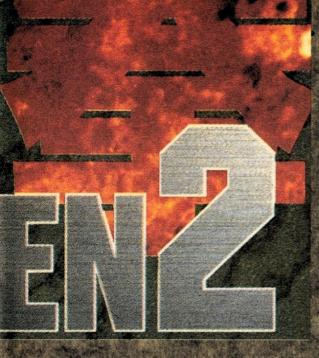








Die Figuren-Portraits im Auswahl-Screen wurden komplett neu überarbeitet. Ganz oben: Gleich platzt Heihachi der Kragen und die schöne Jun bekommt ihr Fett ab. Rechts unten: Haudegen Heihachi in der Siegerpose (diesmal ohne flackernde Energieleisten)



MICHELIUS OC 3 TO CASTAR STATE OF THE STATE

brandneu ist der "Team-Battle-Modus", in dem Ihr eine Fünfer-Mannschaft völlig frei aus sage und schreibe 23 (!) Kämpfern zusammenstellen könnt. Selbst an eine arrangierte Musikfassung haben die Entwickler abermals gedacht. Damit alle Ihren Spaß haben, ob Prügelchampions oder Greenhorns, bietet Tekken 2 zahl-

reiche Schwierigkeitsgrade und Statistikoptionen, die auch mit individuellen Feinjustierungen für den Zweispielermodus aufwarten. Was für ein Minispiel diesmal die anfängliche Ladezeit überbrücken wird (bei Vorgänger war es Galaga), wollte uns Namco noch nicht verraten. Wir dürfen also gespannt sein!



Cyborg Jack-2 wirbelt die schöne Michelle durch die Lüfte



Hier ein Blick auf die zweite Kamera-Perspektive, die sich weniger gut für ein sinnvolles Match eignet



Hot Newl Der Team-Battle-Modus: Die Fragezeichen werden später – je nach Spielergeschick – von Mittel- und Endbossen besetzt



Die Altmeister unter sich: Ms. Ninja verpaßt Laweinen kräftigen Fußkick in die Magengrube





Die Sohle glüht! Gleich holt Lei zum vernichtenden Move aus

Einer der größten Spielhallenhits des letzten Jahres erfährt eine Generalüberholung und wird frisch aufgepeppt zurück an die Duell-Front geschickt.

er in Zusammenarbeit von Rare, Midway und Nintendo produzierte Superhit debütierte im Dezember 1994 in den Staaten und katapultierte sich nicht zuletzt dank des bis heute unübertroffenen, genialen Combo-Systems blitzartig an die Spitze der Automaten-Hitparaden und wird auch heute noch vielfach zum Beispiel einem Tekken 2 vorgezogen. Über ein Jahr lang hat

nun dasselbe

Team an der

Fortsetzung

grafiken wie den m y s t i s c h e n Steinsäulen von Stonehenge nur so vollgestopft wurden und auch eine Handvoll fri-

scher Kämpfer mit dem Killer Instinkt in den Augen das alte Feld ergänzen. Von der alten Garde werdet Ihr noch Boxer TJ Combo (geiler Name!), Gerippe Spinal, Schneemann Glacius, Sabrewolf, Lack-Lady Orchid (Gott sei Dank!), Ninja Jago und Fulgore wiederfinden. Dazu gesellen sich nun zwei neue Damen: Kim Wu ist eine Martial-Arts-Spezialistin vom Schlage einer B.Orchid (nur noch mehr sexy!), die

Zwei Beautys im Schlag-

abtausch: Eigentlich schade!

auskennt, während Maya als barfüßige Dschungelkämpferin mehr auf die Schärfe ihrer Dolche vertraut. Ebenfalls von der brachialen Sorte ist Tusk, der schwertschwingende Barbar aus Stonehenge. Brandneu im Bereich der Beat'em Ups wird sein, daß man den Hintergrund in seine Kampftaktik mit einbeziehen kann. Ob Spinal dann auf seinem Phantom-Piratenschiff den Gegner zu den Haien schicken kann, oder aber Fulgore in seiner eigenen Roboterfabrik den Verlierer als Ersatzteillager benutzt? Man darf gespannt sein. Auch alle anderen "alten" Charaktere haben sehr hübsche neue Stages spendiert bekommen: Jago stellt sein Kämpfer-Lager auf einer Brücke über einer Art

Niagara-Wasserfälle

sich blendend mit Nunchakus



Combos werden jetzt mit riesigen Leuchtlettern eingeblendet



In Jagos Stage fightet Ihr auf der Brücke über einer Art Niagara-Fälle

gebastelt und einige Überraschungen integrieren können, die gerade in einigen ausgewählten Spielhallen in den USA von der staunenden Spielerschar in einer BetaVersion getestet werden können. Klar, daß die Hintergründe mit neuen State-of-the-Art-Render-



Als echter Ninja hat Jago seinen Shadow-Special optimiert



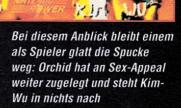
Die Szonehenge-Stage vom Barbaren Tusk ist wirklich verdammt sehenswert: Jeder Fighter hat mehr als hundert Combos drauf!

Ken Lobb von Nintendo klingt da schon etwas realistischer. Wenn KI2 im Februar schließlich nach eingehendem Test und einigen Korrekturen (man wird sicher wieder 100%-Combos eliminieren müssen) auch bei uns in einer fertigen Fassung in den Spielhallen steht, wird Rare schon fieberhaft an einer Killer-Instinct-Version fürs Ul-

Sabrewulf hat seinen Unterschlupf in ein anderes Schloß
verlegt und meine Lieblingskämpferin Orchid wird allem
Anschein nach in einer mit
Petroleumkanistern vollgestopften Stage agieren,
die bei Berührung
sofort explodieren. Nicht
ganz so neu
ist dagegen der
schon aus vielen Konkur-

In Fulgores Roboterfabrik wird Euch der
Meister selbst in
die Zange nehmen
und seine neuesten
Combos an Euch
testen

renzprodukten bekannte Power-Balken am unteren Bildschirmrand, der den aggressiveren Akteur belohnen soll, indem dadurch neue Specials und wilde Combos möglich werden. Wenn's nach Joel Hochberg von Rare geht, wird Killer Instinct 2 das herausfor-



tra 64 arbeiten. Außerdem soll

auch das Sequel für Nintendos

neue Kiste erscheinen, allerdings in einer anderen Version als in der Spielhalle (Was soll das nun wieder heißen? Ja, ja die alte Nintendo-Geheimniskrämerei!). Das wird auch bitter nötig sein, denn im heißbegehrten Beat'em Up-Sektor hat das Ultra bis dato ja sonst nichts zu bieten, während sich auf Playstation und Saturn bereits Hits wie Tekken 1+2, Toshinden 1+2, Virtua Fighter 1+2, X-Men, Darkstalkers, SF-Zero und viele mehr tummeln oder unmittelbar bevorstehen. Ob man in bezug auf die weggelassenen Charaktere dieselbe Taktik wie bei MK3 verfolgt, wo jetzt eine "Ultimate"-Version in den Spiel-

hallen zu finden ist (mit Scor-

pion, Reptile, Kitana und Jade,

neuen Backgrounds und Tur-

niermodus), bleibt abzuwar-

ten.



This is Render-Graphics at its Best!

NAME: HEIGHT: WEIGHT:

AGE

: 5'10" I: 140:35 23 YEARS In KI2 wird man erstmals die Hintergründe in den Kampf miteinbeziehen können dernste Beat'em Up in Bezug auf die vielfältigen Special-Moves und verschiedenen Endings überhaupt. Ob allerdings wirklich eine Million (!!) verschiedene Combo-Moves möglich sind, muß sich erst noch herausstellen. Einige hundert pro Kämpfer gemäß



Das heißbegehrte Capcom-Beat'em-Up ließ lange auf sich warten. In Kürze ist es soweit. An der Playstation-Version von

Darkstalkers: The
Night Warriors
finden gerade die
letzten Feinarbeiten
statt. Wir warfen
einen Blick auf die
Beta-Version.



cht Monster-Haudegen aus allen Teilen der Welt treffen sich an verschiedenen Schauplätzen der Welt zum unerbittlichen Schlagabtausch. Zu Beginn wirkt alles noch recht konform zur Street Fighter-Serie, allerdings entwickelt Darkstalkers durch seinen Comic-Zeichenstil ein etwas anderes Prügelflair. Neben den üblichen Standardschlägen (Sprung, Faustschlag, Tritt, Fußfeger etc.) hat jeder Kämpfer effektvolle Special-Moves in petto, die durch SF-verwandte Joypad/Button-Manöver aktiviert werden. Im unteren Teil gibt es eine Special-Leiste, die sich erst nach ener-

Grafisch steckt Darkstalkers fast alle Konkurrenz-Prügler (aus der 2D-Ecke) in die Tasche gischen Kampfaktionen auflädt. Als Belohnung winken zischende Feuerbälle, kreiselnde Elektroblitze oder superschnelle Handkantenschläge (mit Combo-Aufzählung), die

jeden Gegner zur Verzweiflung bringen. Ihr habt die Wahl zwischen einem Werewolf-Monster, einem Samurai-Krieger, einer lieblichen Katzenlady oder ähnlich kuriosen Gesellen



die im Player-Select-Screen präsentiert werden. Seid Ihr solo, müßt Ihr nach und nach gegen die restlichen neun Desperados antreten und trefft später auf weitere superfiese Oberschurken. Die Kämpfe gehen wie gewöhnlich über zwei Gewinnsätze. Wer den Energievorrat des Gegners zweimal zum Dahinschwinden gebracht hat, darf sich auf einen saftigen Bonus freuen. Darkstalker: The Night Warriors soll im April/Mai 95 als offizielle PAL-Version bei uns erscheinen. Saturn-Besitzer werden zur gleichen Zeit bereits mit dem zweiten Teil bedient.



In unserer Version waren leider nur drei Charaktere anwählbar







# russische













## GUARDIAN

Das Erfolgs-Duo Sega/Treasure präsentiert das erste Saturn-Prügel-rollenspiel, das auf dem Spielprinzip von Final Fight basiert. Wir zeigen Euch, was darunter zu verstehen ist.

ernab in einem Land. das von animeoiden Rittern und Magiern bewohnt wird, bricht zwischen einer kleinen Gruppe von Rebellen und dem Königreich ein Kampf vom Zaun. Im Story-Modus wählt Ihr einen der vier Rebellen-Krieger (jeweils zwei Schwertfechter und zwei Magier) und zieht in die 30 Stages fassende Seitenscrollwelt, um den Handlangern des königlichen Magiers Canon G. Gray entgegenzutreten. Obwohl Eure Truppe insgesamt fünf bis sechs Kämpfer umfaßt, erscheinen auf dem Bildschirm maximal nur zwei (Euer Kämpfer und ein NPC=Non Player Charercter, der vom Computer gesteuert wird). Wenn sich Gegner nähern, erscheinen auf dem Bildschirm zudem mehrere Lebensbalken, die allesamt ausgelöscht werden müssen, um die Reise fortzusetzen. Ist ein Stageabschnitt gemeistert, fordert Euch ein Boßgegner zum Kampf auf, wobei Dialoge (leider bzw. zum Glück ohne Sprachausgabe) im feinsten japanisch den Storyverlauf erklären. An manchen Stellen könnt Ihr dabei zwischen mehreren Optionen wählen. wonach sich die Handlung verzweigt. Somit ist es unmöglich, alle 30 Stages in einer



Die Verhaltensweise der NPCs kann man selbst einbbstellen



Links: Schwert gegen Maschinengewehr

Rechts: Die Auswahl an Kämpfern ist nicht gerade üppig



Tour durchzusielen, denn je nach gewählter Option werden viele Stages auch übersprungen. Dies soll Euch dazu motivieren, das Spiel mehrmals durchzuzocken. Im Verlauf des Spiels können sich mehrere NPC-Kämpfer zu Eurer Truppe gesellen, die Euch dann tatkräftig unterstützen. Boßgeg-



Hier eine kleine Auswahl aus den insgesamt 30 Stages. Im Horizontalscroll geht es rechts weiter. Die Zahl der Gegner unterscheidet sich von Stage zu Stage.





ner und einige Gegner die besiegt sind, dürfen hingegen später im VS-Modus (reiner Prügelspielmodus) eingesetzt werden. Wenn der Boßkampf heil überstanden und die Stage gemeistert ist, erscheint ein Menü, wo Ihr Eurem Kämpfer die gesammelten Erfahrungspunkte auf die vielen Parameter wie Stärke, Kondition oder Schnelligkeit verteilen könnt. Mitunter werden Euch Special Moves verliehen. Insgesamt gesehen wirkt Guardian Heroes sowohl optisch als auch spielerisch ziemlich unübersichtlich, zumal sich auf dem Bildschirm bis zu 15 Charaktere aufhalten können (und die natürlich wild um sich schlagen). Die Garfik ist komplett im japanoiden Anime-Stil gehalten, was für einige unter Euch gewöhnungsbedürftig wirken könnte. Ein Termin für den Euro-Release steht noch nicht fest, dürfte aber bald bekanntgegeben werden. **Import-Muster: Galaxy** 

Sony Playstation	– Sniele	
Alien Trilogy	Opioio	89,99
Assault Rigs *		89,99
Battle Arena Toshinden		89,95
Casper *		89,99
Chaos Control		89,99
Cyberia *		89,99
Cyberspeed		89,95
Defcon 5 *		89,99
Destruction Derby		99,95
Discworld		89,95 89,95
Extreme Games Fade to Black *		89,99
FIFA Soccer 96		89,99
Goalstorm		99,99
Hebereke Popoitto *		89,99
Hi-Octane		89,99
International Championsh	ip Soccer *	99,99
Jack is Back (Alone in t	he Dark 2) * 1	09,99
Johnny Bazookatone *		79,99
Jupiter Strike		79,99
Krazy Ivan *	AUTIONIODDEIG	89,99
	AKTIONSPREIS	
Loaded		89,99 89,95
Lone Soldier Magic Carpet *		89.99
Mickey's Wild Adventure		89,99
NBA Jam Tournament Ed		89,95
NBA in the Zone (US)		19,99
NBA Live 96 *		89,99
Need for Speed *		89,99
NHL Face Off (US)		19,99
	AKTIONSPREIS	
Panzer General *		89,99
Parodius Deluxe		89,99
PGA Tour Golf 96		89,99
Primal Rage *		89,99 89,95
Rapid Reload Rayman		89,95
Raiden Project		89,95
Revolution X *		79,99
Ridge Racer		99,95
Rise 2: The Resurrection	n•	79,99
Road Rash *		89,99
Shell Shock *		79,99
Shock Wave Assault *		89,99
Slayer *		89,99
Starblade Alpha	AVTIONODDEIC	89,99
	AKTIONSPREIS	
Street Racer * Striker 96		89,99 89,95
Tekken		99,95
Theme Park		89,95
Thunderhawk 2		89,99
Time Commando *		89,99
Total Eclipse Turbo *	- 1	09,99
Total NBA 96 *		99,99
True Pinball *		99,99
Twisted Metal		89,99
View Point *		89,99
Warhammer *		89,99
Warhawk		89,95
Wing Commander 3 * WipEout		99,99 99,95
World Cup Golf *		89,99
Worms		99,95
WWF Wrestlemania: Arca		89,95
X-COM: Enemy Unknown		79,95

Sony Playstation - Zubehör

X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)

Sega Saturn - Spiele	
Alien Trilogy *	89,99
Black Fire (Import) *	119,99
Bug Casper *	109,95 89,99
Clockwork Knight 2	109,95
Corpse Killer (Import)	109,99
Cyberia *	89,99
Cyber Speedway	99,95 <b>79,99</b>
Darius Gaiden *	79,99
Dark Legend (Import)	119,99
Daytona USA	109,95
Deadly Skies * Defcon 5 (Import) *	89,99 119,99
Digital Pinball	109,95
Endorfun *	89,99
FIFA Soccer 96	89,99
Formula One * Galactic Attack	99,99 79,99
Ghen War (Import) *	119,99
Hebereke Popoitto *	99,99
High Velocity (Import) *	119,99
Hi-Octane * Johnny Bazookatone *	<b>89,99</b> 79,99
Magic Carpet *	89,99
Maximum Surge (Import) *	119,99
Myst	109,95
Mysteria - Realms of Lore	99,99
Mystery Mansion (dt.) NBA Jam Tournament Edition	129,95 89,95
NHL Allstar Hockey	109,95
Panzer Dragoon	109,95
Parodius Deluxe	89,99
Pebble Beach Golf Photo CD-Betriebssystem *	99,95 59,99
Pool Champion *	89,99
Primal Rage *	89,99
Raven Project *	89,99
Rayman Real Yumene (dt.) *	89,95 129,99
Revolution X *	79,99
Revolution X * Rise 2: The Resurrection *	79,99 79,99
Revolution X * Rise 2: The Resurrection * Robotica	79,99 79,99 99,95
Revolution X * Rise 2: The Resurrection * Robotica Sega Rally	79,99 79,99 99,95 <b>99,99</b>
Revolution X * Rise 2: The Resurrection * Robotica	79,99 79,99 99,95
Revolution X * Rise 2: The Resurrection * Robotica  Sega Raily  Shanghai (Import) Shell Shock * Shinobi X	79,99 79,99 99,95 <b>99,99</b> 59,99 99,99 109,95
Revolution X * Rise 2: The Resurrection * Robotica Segs Rally Shanghai (Import) Shell Shock * Shinobl X Sim City 2000	79,99 79,99 99,95 <b>99,99</b> 59,99 99,99 109,95 99,99
Revolution X * Rise 2: The Resurrection * Robotica  Sega Raily  Shanghai (Import) Shell Shock * Shinobi X Sim City 2000 Space Hulk *	79,99 79,99 99,95 <b>99,99</b> 59,99 99,99 109,95 99,99 89,99
Revolution X * Rise 2: The Resurrection * Robotica Segs Rally Shanghai (Import) Shell Shock * Shinobl X Sim City 2000	79,99 79,99 99,95 <b>99,99</b> 59,99 99,99 109,95 99,99
Revolution X * Rise 2: The Resurrection * Robotica  Sega Raily  Shanghai (Import) Shell Shock * Shinobi X Sim City 2000 Space Hulk * Street Fighter: The Movie Street Racer * Theme Park	79,99 79,99 99,95 <b>99,99</b> 59,99 109,95 99,99 89,99 89,95 89,95
Revolution X * Rise 2: The Resurrection * Robotica  Sega Raily  Shanghai (Import) Shell Shock * Shinobi X Sim City 2000 Space Hulk * Street Fighter: The Movie Street Racer * Theme Park Thunderhawk 2	79,99 79,99 99,95 99,99 99,99 109,95 99,99 89,99 89,95 109,99
Revolution X * Rise 2: The Resurrection * Robotica  Sega Raily Shanghai (Import) Shell Shock * Shinobl X Sim City 2000 Space Hulk * Street Fighter: The Movie Street Racer * Theme Park Thunderhawk 2 True Pinball *	79,99 79,99 99,95 99,99 59,99 99,99 109,95 99,99 89,99 89,95 89,99 89,95 109,99 99,99
Revolution X * Rise 2: The Resurrection * Robotica  Sega Rally  Shanghai (Import) Shell Shock * Shinobi X Sim City 2000 Space Hulk * Street Fighter: The Movie Street Racer * Theme Park Thunderhawk 2 True Pinball * Victory Boxing Victory Goal	79,99 79,99 99,95 99,99 99,99 109,95 99,99 89,99 89,95 109,99
Revolution X * Rise 2: The Resurrection * Robotica  Sega Raily Shanghai (Import) Shell Shock * Shinobl X Sim City 2000 Space Hulk * Street Fighter: The Movie Street Racer * Theme Park Thunderhawk 2 True Pinball * Victory Boxing Victory Goal View Point *	79,99 79,95 99,95 99,99 59,99 109,95 99,99 89,95 89,95 89,95 109,99 99,99 89,99
Revolution X * Rise 2: The Resurrection * Robotica  Sega Raily  Shanghai (Import) Shell Shock * Shinobi X Sim City 2000 Space Hulk * Street Fighter: The Movie Street Facer * Theme Park Thunderhawk 2 True Pinball * Victory Boxing Victory Goal  View Point * Virtua Cop	79,99 79,99 99,95 99,99 59,99 109,95 99,99 89,99 89,95 109,99 99,99 89,95 109,99 99,99 109,95 89,99 149,99
Revolution X * Rise 2: The Resurrection * Robotica  Sega Raily Shanghai (Import) Shall Shock * Shinobl X Sim City 2000 Space Hulk * Street Fighter: The Movie Street Fighter: The Movie Street Racer * Theme Park Thunderhawk 2 True Pinball * Victory Boxing Victory Goal  Visw Point * Virtua Cop Virtua Fighter 2	79,99 79,99 99,95 99,99 59,99 109,95 99,99 89,95 109,95 109,99 99,99 109,95 149,99 99,99
Revolution X * Rise 2: The Resurrection * Robotica  Sega Raily  Shanghai (Import) Shell Shock * Shinobi X Sim City 2000 Space Hulk * Street Fighter: The Movie Street Facer * Theme Park Thunderhawk 2 True Pinball * Victory Boxing Victory Goal  View Point * Virtua Cop	79,99 79,99 99,95 99,99 59,99 109,95 99,99 89,99 89,95 109,99 99,99 89,95 109,99 99,99 109,95 89,99 149,99
Revolution X * Rise 2: The Resurrection * Rise 2: The Resurrection * Robotica  Sega Raily Shanghai (Import) Shall Shock * Shinobl X Sim City 2000 Space Hulk * Street Fighter: The Movie Street Racer * Theme Park Thunderhawk 2 True Pinball * Victory Boxing Victory Goal Visw Point * Virtua Cop Virtua Fighter 2 Virtua Hydlide Virtua Hydlide Virtua Racing	79,99 79,99 99,95 99,99 109,95 99,99 109,95 89,99 89,95 109,95 109,95 89,99 149,99 149,99 99,99 149,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99
Revolution X * Rise 2: The Resurrection * Robotica  Sega Raily  Shanghai (Import) Shell Shock * Shinobi X Sim City 2000 Space Hulk * Street Fighter: The Movie Street Racer * Theme Park Thunderhawk 2 True Pinball * Victory Boxing Victory Goal Virtua Cop Virtua Fighter 2 Virtua Hydlide Virtua Racing Waterworld *	79,99 79,99 99,95 99,99 109,95 99,99 109,95 89,99 89,95 109,99 109,95 88,99 149,99 109,95 88,99 109,95 88,99 109,95 88,99 109,95
Revolution X * Rise 2: The Resurrection * Robotica  Sega Raily  Shanghai (Import) Shell Shock * Shinobi X Sim City 2000 Space Hulk * Street Fighter: The Movie Street Fighter: The Movie Street Racer * Theme Park Thunderhawk 2 True Pinball * Victory Boxing Victory Goal  View Point * Virtua Cop Virtua Fighter 2 Virtua Hang On Grand Prix * Virtua Racing Waterworld * Wing Arms (Import)	79,99 79,99 99,95 99,99 109,95 99,99 109,95 89,99 89,95 109,99 109,95 149,99 99,99 109,95 89,99 109,95
Revolution X * Rise 2: The Resurrection * Robotica  Sega Raily  Shanghai (Import) Shell Shock * Shinobi X Sim City 2000 Space Hulk * Street Fighter: The Movie Street Racer * Theme Park Thunderhawk 2 True Pinball * Victory Boxing Victory Goal Virtua Cop Virtua Fighter 2 Virtua Hydlide Virtua Racing Waterworld *	79,99 79,99 99,95 99,99 109,95 99,99 109,95 89,99 89,95 109,99 109,95 88,99 149,99 109,95 88,99 109,95 88,99 109,95 88,99 109,95
Revolution X * Rise 2: The Resurrection * Robotica * Sega Railty * Shanghai (Import) * Shanghai (Import) * Shinobi X * Sim City 2000 * Space Hulk * Street Fighter: The Movie Street Racer * Theme Park * Thunderhawk 2 * True Pinball * Victory Boxing Victory Boxing Victory Goal * Virtua Fighter 2 * Virtua Hang On Grand Prix * Virtua Hang On Grand Prix * Virtua Hydlide Virtua Racing * Waterword * Wing Arms (Import) * World Series Baseball * Worms * * * * * * * * * * * * * * * * * * *	79,99 79,99 99,99 59,99 99,99 109,95 89,99 89,99 89,95 109,99 199,95 89,99 149,95 89,99 109,95 89,99 109,95 99,99 109,95
Revolution X * Rise 2: The Resurrection * Robotica * Rega Raily * Shanghai (Import) Shell Shock * Shinobl X * Sim City 2000 Space Hulk * Street Fighter: The Movie Street Racer * Theme Park Thunderhawk 2 True Pinball * Victory Boxing Victory Goal Victory Goal Virtua Fighter 2 Virtua Hang On Grand Prix * Virtua Hang On Grand Prix * Virtua Racing Waterworld * Wing Arms (Import) World Cup Golf * World Series Baseball *	79,99 79,99 99,99 59,99 99,99 109,95 89,99 89,99 89,95 109,99 199,95 89,99 149,95 89,99 109,95 89,99 109,95 99,99 109,95
Revolution X * Rise 2: The Resurrection * Robotica * Sega Railty * Shanghai (Import) * Shanghai (Import) * Shinobi X * Sim City 2000 * Space Hulk * Street Fighter: The Movie Street Racer * Theme Park * Thunderhawk 2 * True Pinball * Victory Boxing Victory Boxing Victory Goal * Virtua Fighter 2 * Virtua Hang On Grand Prix * Virtua Hang On Grand Prix * Virtua Hydlide Virtua Racing * Waterword * Wing Arms (Import) * World Series Baseball * Worms * * * * * * * * * * * * * * * * * * *	79,99 79,99 99,99 59,99 99,99 109,95 89,99 89,99 89,95 109,99 199,95 89,99 149,95 89,99 109,95 89,99 109,95 99,99 109,95
Revolution X * Rise 2: The Resurrection * Robotica  Sega Raily Shanghai (Import) Shell Shock * Shinobl X Sim City 2000 Space Hulk * Street Fighter: The Movie Street Racer * Theme Park Thunderhawk 2 True Pinball * Victory Boxing Victory Goal View Point * Virtua Cop Virtua Fighter 2 Virtua Hydlide Virtua Hydlide Virtua Racing Waterworld * Wing Arms (Import) World Cup Golf * World Series Baseball * Worrns * WWF Wrestlemania: Arcade Game * Sega Saturn — Zubehör 6-Spieler-Adapter	79,99 79,95 99,99 59,99 109,95 99,99 89,95 109,99 89,95 149,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 99,99 109,95 99,99 109,95 99,99 109,95 99,99 109,95 99,99 109,95 99,99 109,95 99,99 109,95 99,99 109,95 99,99 109,95 99,99 109,95 99,99
Revolution X * Rise 2: The Resurrection * Rise 2: The Resurrection * Robotica  Segs Raily Shanghai (Import) Shall Shock * Shinobl X Sim City 2000 Space Hulk * Street Righter: The Movie Street Racer * Theme Park Thunderhawk 2 True Pinball * Victory Boxing Victory Goal View Point * Virtua Cop Virtua Fighter 2 Virtua Hang On Grand Prix * Virtua Racing Waterworld * Wing Arms (Import) World Cup Golf * World Series Baseball * Worms * WWF Westlemania: Arcade Game * Sega Saturn — Zubehör 6-Spieler-Adapter Action Replay (Incl. Import-Adapter)	79,99 79,99 99,99 59,99 109,95 99,99 109,95 89,99 89,95 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 99,99 109,95 99,99 109,95 99,99 109,95 99,99
Revolution X * Rise 2: The Resurrection * Rise 2: The Resurrection * Robotica  Sega Raily Shanghai (Import) Shall Shock * Shinobl X Sim City 2000 Space Hulk * Street Fighter: The Movie Street Racer * Theme Park Thunderhawk 2 True Pinball * Victory Boxing Victory Goal Visw Point * Virtua Cop Virtua Fighter 2 Virtua Hang On Grand Prix * Virtua Hydlide Virtua Racing Waterworld * Wing Arms (Import) World Series Baseball * World Worms * WWF Wrestlemania: Arcade Game * Sega Saturn — Zubehör 6-Spieler-Adapter Action Replay (Incl. Import-Adapter) Antennenkabel mit Bildfilter	79,99 79,99 99,99 59,99 109,95 99,99 109,95 89,99 89,95 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95
Revolution X * Rise 2: The Resurrection * Robotica  Sega Raily Shanghai (Import) Shell Shock * Shinobl X Sim City 2000 Space Hulk * Street Fighter: The Movie Street Racer * Theme Park Thunderhawk 2 True Pinball * Victory Boxing Victory Goal Victory Goal Virtua Fighter 2 Virtua Fighter 2 Virtua Hydlide Virtua Racing Waterworld * Wing Arms (Import) World Cup Golf * World Series Baseball * Worrs * WWF Westlemania: Arcade Game * Sega Saturn — Zubehör 6-Spieller-Adapter Action Replay (Incl. Import-Adapter) Antennenkabel mit Bildfilter Arcade Racer (Lenkrad)	79,99 79,99 99,99 59,99 109,95 99,99 109,95 89,99 89,95 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 99,99 109,95 99,99 109,95 99,99 109,95 99,99
Revolution X * Rise 2: The Resurrection * Rise 2: The Resurrection * Robotica * Sega Raily* Shanghai (Import) Shall Shock * Shinobl X Sim City 2000 Space Hulk * Street Fighter: The Movie Street Racer * Theme Park Thunderhawk 2 True Pinball * Victory Boxing Victory Goal View Point * Virtua Cop Virtua Fighter 2 Virtua Hang On Grand Prix * Virtual Hydlide Virtua Racing Waterworld * Wing Arms (Import) World Series Baseball * Worms * WWF Wrestlemania: Arcade Game * Sega Saturn — Zubehör 6-Spieler-Adapter) Antennenkabel mit Bildfilter Arcade Racer (Lenkrad) Backup Memory * Control Pad	79,99 79,99 99,99 59,99 109,95 99,99 89,99 89,95 109,99 149,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 129,95 129,95 129,95 144,95
Revolution X * Rise 2: The Resurrection * Robotica * Rega Raily * Shanghai (Import) Shell Shock * Shinobi X * Sim City 2000 Space Hulk * Street Fighter: The Movie Street Fighter: The Movie Street Racer * Theme Park Thunderhawk 2 True Pinball * Victory Boxing Victory Goal * Virtua Fighter 2 Virtua Hang On Grand Prix * Virtua Hydlide Virtua Racing Waterworld * Wing Arms (Import) World Cup Golf * World Series Baseball * Worms * WWF Wrestlemania: Arcade Game * Sega Saturn — Zubehör * Arcade Racer (Lenkrad) Backup Memory * Control Pad MPEG-Karte	79,99 79,99 99,99 59,99 109,95 99,99 89,95 109,99 109,95 88,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95
Revolution X* Rise 2: The Resurrection * Robotica  Sega Raily Shanghai (Import) Shanghai (Import) Shell Shock * Shinobl X Sim City 2000 Space Hulk * Street Fighter: The Movie Street Racer * Theme Park Thunderhawk 2 True Pinball * Victory Boxing Victory Goal Visw Point * Virtua Cop Virtua Fighter 2 Virtua Hang On Grand Prix * Virtua Hydlide Virtua Hydlide Virtua Racing Waterworld * Wing Arms (Import) World Series Baseball * Worms * WWF Wrestlemania: Arcade Game * Sega Saturn — Zubehör 6-Spieler-Adapter Action Replay (Incl. Import-Adapter) Antennenkabel mit Bildfilter Arcade Racer (Lenkrad) Backup Memory * Control Pad MPEG-Karte FIGB-Scart-Kabel	79,99 79,99 99,99 59,99 109,95 99,99 109,95 89,99 149,95 89,99 149,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 109,99 109,95 109,99 109,95 109,99 109,95 109,99 109,95 109,99 109,95 109,99 109,99 109,95 109,99 109,95 109,95 109,99 109,9
Revolution X * Rise 2: The Resurrection * Robotica * Rega Raily * Shanghai (Import) Shell Shock * Shinobi X * Sim City 2000 Space Hulk * Street Fighter: The Movie Street Fighter: The Movie Street Racer * Theme Park Thunderhawk 2 True Pinball * Victory Boxing Victory Goal * Virtua Fighter 2 Virtua Hang On Grand Prix * Virtua Hydlide Virtua Racing Waterworld * Wing Arms (Import) World Cup Golf * World Series Baseball * Worms * WWF Wrestlemania: Arcade Game * Sega Saturn — Zubehör * Arcade Racer (Lenkrad) Backup Memory * Control Pad MPEG-Karte	79,99 79,99 99,99 59,99 109,95 99,99 89,95 109,99 109,95 88,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95 89,99 109,95



Grundgerät 559,95 incl. Control Pad





Media Point

Media Point Vertriebs GmbH - Versandzentrale Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin (Steglitz) Telefax (030) 794 72 199 Telefonische Bestellannahme:

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

BTX - Bestell-, Neuhelten- und Infoservice unter: Media Point# degung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inclusive 15% MwSt. Infümer und Preisänderungen nt Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch geme vorab zusenden. besten: Vorkasse: 6,99 DM - Kreditkarte: 9,99 DM - Nachnahme: 9,99 DM + 3,- Post-NN-Gebühr ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfreil – Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM en; der eintachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.











Antennenkabel Control Pad

Maus Memory Card Multi-Tap (4-Spieler-neGcon (Control Pad)

Specialized Ascii Joystick Specialized Ascii Pad

RGR-Scart-Kahel

Berlin - Neukölln Jonasstraße 28/29 Tel.: (030) 621 60 21 U-Bahn 8 Leinestraße **Bus 144** 

#### Media Point

Berlin - Friedrichshain Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 37 11 U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh. Tram 20, 21 Bersarinplatz

#### Media Point

**69,99** 89,99

69.95

119,95

Berlin - Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstr. Bus 170, 181, 182

#### Media Point

Berlin - Spandau Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 381 17 20 U-Bahn 7 Rohrdamm Bus 127, 204

Media Point

Hamburg - Harvestehude Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139 U-Bahn 3 Hoheluftbrücke Bus 35, 102

#### Media Point

Berlin - Tegel Brunowstraße 10 Tel.: (030) 433 96 05 U-Bahn 6 Alt-Tegel Bus 120, 125, 133, 222

#### TOTAL NJBA 96

Laut eigener Aussagen ist die neue Polygon-Basketballsimulation Total NBA '96 für Sony der wichtigste Titel dieses Frühjahrs.

rstaunlicherweise hat weder Acclaim noch Sportspielemonopolist Electronic Arts hier die Finger im Spiel gehabt. Ein In-House-Programmierteam von Sony Computer Entertainment aus London hat selbst in die Trickkiste gegriffen und dabei fast ohne Vorerfahrung dieses "kleine" Meisterwerk geschaffen. Total NBA steht in direkter Konkurrenz zum bereits erschienenen NBA In The Zone von Konami, das ebenfalls mit einer offiziellen Lizenz und dem aktuellen Team Roster

aufwartet und genauso von bis zu acht Mitstreitern gleichzeitig gespielt werden kann (zwei Multitaps und acht Joypads vorausgesetzt). Vor dem Match könnt Ihr den vorhandenen Spielern einer Mannschaft jede beliebige Position auf dem Feld zuweisen. Mit der "Trade-Players-Option" lassen sich auch Stars aus anderen Mannschaften in Euer persönliches Dream Team einbauen. Ist die "Dunk-Replay-Option" aktiviert, werden alle Dunks im Spiel automatisch wiederholt. Nach jedem Korb erscheint außerdem ein Fenster mit dem Portrait des punktenden Spielers in Form einer "Trading-Card". Monster Dunks á la NBA Jam, bei denen der Spieler 10 Meter hoch springt und den Bildschirm verläßt, sucht Ihr hier zwar vergebens, dennoch brauchen sich die realitätsgetreueren Alley Hoops, Tip Ins und Slam Dunks, die Ihr hier zu Gesicht bekommen werdet, keineswegs vor der Konkurrenz zu verstecken. Sympatischerweise wurde das Turbo-Feature (auch wieder mit den L-/R-Tasten) von Acclaims Hit übernommen, ansonsten läuft aber alles streng nach den offiziellen Regeln.Eine "Backcourt Violation" wird genauso geahndet, wie das Übertreten der Aus-Linie. Für echte Live-Atmosphä-

PHOENIX

SAN ANTONIO

QUARTER 1

re sorgt das euphorische Publikum und ein US-Kommentator, der kein Blatt vor den Mund nimmt: "Ohh, terrible shot", "fantastic" oder "that was awesome".

Zum Abschluß möchte ich noch Jules Burt, Product Dirctor für Total NBA '96, zu Wort kommen lassen, dessen Eigenlob ausnahmsweise mal nicht stinkt, sondern stimmt: "The challenge was to create the most perfectly playable and exciting basketball game for the PS with realistic techniques. We already feel that this game has surpassed all of our initial expectations..." ds



Alle Perspektiven machen Sinn, egal ob Ihr das Spielfeld seitlich, in Längsrichtung oder schräg von oben betrachtet. Der Überblick geht nie verloren.











SASTONBACK



SATURN



Beispiel 1: Sony Playstation

2tes Joypad Tekken

Memory Card DM 37.monatlich Beispiel 2: Sega Saturn

+ 2tes Joypad

+ Virtua Fighter DM 42.-+ Sega Rally

monatlich

#### ARJAY-FINANZIERUNG

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Natürlich können Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.-

PLAYSTATION	N	Lone Soldier dt	89.90
Grundgerät dt	579.00	NBA-Jam Tournament dt	89.90
Joypad (Sony) dt	59.90	Novastorm dt	79.90
Joypad (ASCII).dt	69,90	Parodius dt	99,90
Joyboard (ASCII) dt	119.90	PGA Tour Golf '96 dt	109.90
Link-Kabel	49.90	Philosoma dt	89.90
RGB-Scart-Kabel	49.90	Primal Rage dt	89.90
Memory Card dt	49.90	Raiden Project dt	89.90
Maus	59.90	Rapid Reload dt	89.90
Action Replay Pro uk	99.90	Rayman dt	89.90
Air Combat dt	89.90	Revolution X us	89.90
Alone in the Dark dt	99.90	Ridge Racer dt	99.90
Assault Riggs dt	89.90	Road Rash dt	109.90
Cybersled dt	89.90	Shockwave Assault dt	99.90
Destruction Derby dt	99.90	Starblade Alpha dt	89.90
Eleventh Hour dt	99.90	Tekken dt	99.90
Extreme Games dt	89.90	Theme Park dt	109.90
FIFA-Soccer '96 dt	109.90	Twisted Metal dt	89.90
Goalstorm dt	89.90	Warhawk dt	89.90
Kileak the Blood dt	89.90	Wipe Out	99.90
Krazy Ivan dt	89.90	Wrestlemania Arcade dt	79.90
Loaded dt	89.90	AUCH IMPORTE AUF LAGER!	

#### Grundgerät dt 50Hz 649.00 Joypad 44.90 Joyboard 89.90 enkrad 149.90 **Mission Stick** 149.90 Maus 74.90 MPEG-Modul dt 349.00 59.90 99.90 **Photo CD System Action Replay Pro** 69.90 Adapter für Import CD's Umbau dt/us/jp 79. Clockwork Knight II dt 89.90 Cyber Speedway dt 89.90 FIFA-Soccer '96 dt 109. Mystery Mansion uk 99.90 Myst dt 119.90 **NBA-JAM Tournament dt** 109.90 119.90 NHL-Allstar dt Panzer Dragoon dt 119. 89.90 Parodius - DeLuxe dt Pebble Beach Golf dt 99.90 Rayman dt 89. 89.90 Robotica dt Sega Rally dt 109.90 Shinoby X \*69. Sim City 2000 dt 109.90 Street Fighter Zero jp 149.90 109.90 Theme Park dt Thunderhawk II dt 109.90 Virtua Fighter dt \*49.90 119.90 Virtua Fighter II dt Virtua Racing dt 89.90 99.90 89.90 Wing Arms dt

Worms dt

AUCH IMPORTE AUF LAGERI

**SATURN** 



NBA - IN THE ZONE



DONKEY KONG II



**BREATH OF FIRE II** 

**NEO GEO CD** 

NEO GEO CD 50Hz oder 60Hz inkl. HF- oder RGB-Kabel, zwei ie 459.00 Joypads, Netzteil Umbau 50/60Hz 69.90 69 90 Umbau Sprache 39.90 **RGB-Scart-Kabel NEO GEO CD ANGEBOTE** \*99.90 **3 Count Bout** Aerofighters III 139.00

Baseball 2020 \*49.90 \*69.90 **Fatal Fury** Fatal Fury III 109.90 Football Frenzy \* 49.90 \*89.90 Galaxy Fight Karnov's Revenge 99.90 King of Fighters '95 \*99.00 King of the Monsters II \*69.90 \*49.90 **League Bowling** 109.00 Pulstar Savage Reign \*99.90 \*69.90 Soccer Brawl

3D0

Goldstar 3DO dt 50Hz 699.00 FZ-1 dt PAL 50Hz 699.00 Blade Force us \*99.90 **Bust A Move us** \*89.90 \*49.90 Gex us \*99.90 Myst us Panzer General us \*49.90 **SUPER NES** 

Breath of Fire II us 139.90 149.90 Chrono Trigger us Spieleberater us 39.90 Clayfighter II us \*49.90 Disney's Toy Story us 149.90 DK Country II 139.90 Final Fantasy III us 149.90

Mega Man X II dt 109.90 Mega Man 7 dt 109.90 Secret of Evermore dt 119.90 Superstarsoccer II dt 139.90 109.90 Tim im Tibet dt WWF - Arcade Games dt 119.90 Yoshi's Island dt 109.90

Powerstation 189.00 Powerstation inkl. Joypad & 50/60Hz-Schaltung 289.00 Umbau 50/60Hz inkl. Umbau-99.90 garantie Umbausatz 50/60Hz 69.90 RGB-Kabel dt/us/ip 39.90 Action Replay Pro III dt 99.90

**VIRTUA BOY** 

39.90

Grundgerät us 399.00

Adapter (jp/us Spiele)

\* = nur solange Vorrat reicht

**UNSER LADENLOKAL** 



Ebertplatz 2 - 50668 Köln Ladenpreise können abweichen

Versandadresse

#### ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln Montag - Freitag 10:30 - 18:30 Fon: 0221-12 10 67 /68 /69 Fax: 0221-12 56 76

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag verschickt. (Lagerware) Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.-Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

Händleranfragen erwünscht.

Für diejenigen, die gerne mal Aladdin sein möchten, bietet Bullfrog ein Spiel, in dem man mit einem Teppich durch die Gegend düsen kann.

as mögen sich Peter Molyneux und seine Kumpane wohl gedacht haben, als sie Ende '94 Magic Carpet für den PC herausbrachten? Wollten sie einen ausgefallenen Flugsi-

wird, einsammeln und sie einfärben. Dazu benutzt Ihr Eure persönliche Farbe, die auf allen Gegenständen wie Burgen und Heißluftballons (befördert das gesammelte Mana zu Eurem Lagerhaus), die in Eurem Besitz sind, zugeordnet wird. Habt Ihr genügend Mana-Power aufgestockt, könnt Ihr insgesamt 24 Zaubersprüche klopfen, die man zum Leben eben braucht. So dürft Ihr mit dem Burg-Zauber eine komplette Burg samt Bewohnern aus dem Boden stampfen, in dem Ihr u.a. die gesammelten Mana-Kugeln lagern oder Euch gegen die anrückende Magier-





Links: Ihr habt einige goldene Mana-Kugeln gefunden

Konkurrenz verteidigen könnt.
Natürlich versuchen Eure



mulator präsentieren, oder ein Shoot'em Up-Adventure der besonderen Art? Nun, wir würden sagen beides, denn in diesem Spiel düst Ihr in der Rolle eines Zauberers auf einem flie genden Teppich durch die Welt der Kalifen. Hier tobt nämlich ein harter Kampf um das Mana, das zur Ausübung der Magie dringend benötigt wird. So müßt Ihr in den insgesamt 75 Levels (50 Original- und 15 Zusatzlevel) das Mana, das in Form goldener Kugeln herumschwebt und meistens von stämmigen Monstern bewacht



Als fliegender Teppichpilot macht Ihr Jagd nach Monstern

Gegner genau dasselbe und so kommt es loaischerweise Kämpfen, die in bester 3D-Shoot'em Up-Manier per Zauberstab und Teppich ausgefochten werden. Es ist anzunehmen, daß ebenso wie bei der PC-Version auch ein Mehrspielermodus - eventuell per Linkkabel - zur Verfügung stehen wird. Auch äußerlich wirkt Magic Carpet überzeugend. Die Voxel-Garfik ist äußerst farbenfroh und paßt in diese morgenländliche Welt aus Tausendundeiner Nacht. Gegenüber dem PC-Original wurde neben der Benutzerführung auch die Grafik überarbeitet und an den hohen Playstation-Standard angepaßt. Bullfrog plant den Relea-

se der Playstation-Version am

25. März.

#### A.B. GAMES

Ankauf & Verkauf von Videospielen und Geräten

#### **Andreas Bender**

													1	
MEGA DRI		32X		The 7th Saga II (I.V.)	us	149,-	Space Hulk (Mä/Apr)		99,-	P. Dragoon II (Mä.)	jp 139,-	Super Sidekicks II	jp	69,-*
Adapter us/jp. Batman forever	/dt 39,- dt 99,-	32X Aufsatz Corpse Killer (CD)	189,- dt 79,-	HINTBOO	KS		Starblade Alpha (Fe/Mä Street Racer		89,-	P. General (Fe./Mä.)	dt 89,-	Super Sidekicks III	us	99,-
Clay Fighter	dt 99	Motorcross	dt 79,-	Breath of Fire		59,-	Streetfighter-The Movie		89,-	Parodius Peeble Beach Golf	dt 89,- dt 89,-	Super Sidekicks III View Point	us	79,-* 79,-*
	dt 109,-	NBA Jam T.E.	dt 99,-	Chrono Trigger		49,-	Striker'96		89,-	Primal Rage (Fe./Mä.)	dt 99,-	Viewpoint	us	99,-
	dt 109,-	Super <mark>Spac</mark> e Harr. II	dt 79,-	Final Fant. III P. Guide	us	49,-	Syndicate Wars (Mä/Ap	or)dt	99,-	Rayman	us 89,-	World Heroes Perfect	100000	79,-*
	dt 99,-	Supreme Warr. (CD)	dt 79,-	Final Fant. III H.book	us	59,-	Tekken		99,-	Rayman	dt 89,-	<b>World Heroes Perfect</b>	us	99,-
	dt 99,-	WWF Raw	dt 99,-				Theme Park Thunderhawk II		89,-	Revolution X (Fe./Mä.)	dt 89,-	200		
	dt 119,-	SUPER NIN'	TENDO	SONY			Time Commando (Fe/Mä		79,-	Romance IV Sega Rally	us 139,- dt 99,-	300	DAI	399,-
	dt 79,-	Action Replay III	dt 89,-	Sony+Demo CD	dt !	569,-	Tohshinden II		139,-	Shin. Wisdom (Fe./Mä.)			NTSC	
	dt 99,-	Asterix und Obelix	dt 129,-	Joypad	dt	59,-	Toshinden	dt	89,-	Shinobi	us 89,-	Alone i.t. Dark	us	59,-*
	dt 99,-	Batman Forever	dt 79,-	Link Kabel		59,-	True Pinball (Fe/Mä)		Transaction of	Shinobi X	jp 69,-	Blade Force	us	89,-*
	dt 99,-	Captain Comando Cut Thrat Island	dt 89,- dt 99,-	Memory Card Mouse		49,- 59,-	Twisted Metal Viewpoint (Fe/Mä)		89,-	Sim City 2000 (Fe./Mä.	Control of the Contro	Burning Soldier	us	69,-*
	dt 79,-	Demolition Man	dt 99,-	NeGcon Contr. (Fe/Mä)		89,-	Virtual Snooker (Fe/Mä		89,- 109 -	Slam Dunk Slayer (Fe./Mä.)	jp 49,- dt 99,-	Gex Guardian War	us	59,-* 69,-*
MANAGEMENT AND	dt 109,-	Donald in Maui M.	dt 129,-	RGB-Kabel		49,-	Warhammer (Fe/Mä)		89,-	Solar Eclipse	us 119,-	Hell	us	79.
Rise of the Robots	dt 79,-	Donkey Kong C. II	dt 125,-	A-Train (Fe/Mä)	dt	99,-	Warhawk	dt	89,-	Stree Fighter Zero	jp 139,-	Immercenary	us	59,-*
	us 89,-	Dschungelbuch	dt 99,-	Ad&D Forg. R.(Fe/Mä)		99,-	Waterworld (Fe/Mä)		99,-	Street Fi. the Movie	dt 99,-	Iron Angel	us	69,-*
	dt 99,- dt 79,-	Earthworm Jim II FIFA'96	dt 119,- dt 119,-	Aftermath (Fe/Mä)		99,-	Wing Comm. III (Mä/Ap			Str. Racer (Fe./Mä.)	dt 89,-	Jammit	us	69,-*
	dt 99,-	Foreman for real	dt 119,-	Air Combat Alien Trilogy (Fe/Mä)		89,- 95,-	WipEout World Cup Golf (Fe/Mä)		99,- 89	Sui-Ke-Enbu The Duell	jp 89,- jp 119,-	John Madden Football Jurrasic Park		59,-*
	dt 59,-	Heberekes Popoitto	dt 89,-	Alone i.t. D. II (Fe/Mä)		89,-	Worms		89,-	The Man. o.t.h. Souls	us 89,-	Lemmings	us	69,-* 69,-*
Turtles Tournament	dt 59,-	Hulk	dt 69,-	Assault Rigs (Fe/Mä)	dt	89,-	WWF Arcade		99,-	The Man. o.t.h. Souls	dt 119,-	Mega Race	us	59,-*
	dt 89,-	Int. Superstar Socc. II	The state of the s	Casper (Fe/Mä)		99,-	X-Com		99,-	Theme Park	us 99,-	Monster Manor	us	69,-*
	dt 59,-	Joe & Mac III	dt 129,-	Champ. Socc. (Fe/Mä)		89,-	X-Men (Fe/Mä)	dt	89,-	Theme Park	dt 89,-	Night Trap	us	79,-*
	dt 69,- dt 79,-	Jungle Strike Kawasaki Superbikes	dt 109,- dt 129	Chaos Control (Fe/Mä) Cyberia (Fe/Mä)		89,- 99,-	SATURN			Thunderhawk II	dt 99,-	Nova Storm	us	69,-*
THE RESIDENCE OF THE PARTY OF T	dt 119,-	Rawasaki Supervikes	ut 123,-	CyberSpeed		89,-	Saturn+1 Pad		599	Thunderh. II (unzensier Toh Shin Den	ip 129,-	Off World Interceptor Out of this World	us	59,-* 59,-*
		Kirbys Ghost Trap	dt 99,-	D (Fe/Mä)		89,-	Action Replay		99,-	Toh Shin Den (Mä./Ap.)	10 - 10 - 10 - 10 - 10 - 10 - 10 - 10 -	PaJaank	us	49,-*
MEGA CO		Mario Paint	dt 69,-	Defcon 5 (Fe/Mä)	dt	89,-	The second secon		59,-	Victory Boxing	dt 99,-	Pebble Beach Golf	us	59,-*
•	dt 69,-	Mechwarrior	dt 79,-	Descent (Fe/Mä)		99,-	Antennenkabel	dt	59,-	Victory Goal	dt 79,-			
	dt 99,-	Mechwarrior 3050	dt 109,-	Destruction Derby		95,-	Backup Memory		99,-	Virtua Cop + Pistole u	The second secon	Real Pinball	us	59,-*
	us 119,- us 59,-	Megaman 7 Megaman X 2	dt 109,- dt 109,-	Disc World Extereme Sports	dt dt	89,- 89 -	Control Pad Demo CD		39,- 59,-	Virtua Fighter Virtua Fighter 2	jp 49,- us 119,-	Rebel Assault Return Fire	us	79,-*
	dt 59,-	Mickey & Minnie	dt 109,-	FIFA Soccer'96		99,-	Lenkrad	•	129,-	Virtua Fighter 2	dt 99,-	Road Rash	us	79,-* 79,-*
Shining Force	dt 99,-	NBA Live'96	dt 109,-	Goal Storm		99,-	Photo-CD-System		59,-	Virtua Fighter Remix	dt 68,-	Samurai Shodown		79,-*
	dt 69,-	NHL 96	dt 109,-	Hebereke Popoi.(Fe/Mä	ä) dt	89,-	Pistole		99,-	Virtua Fighter Remix	jp 49,-	Seal of Pharaoh	us	69,-*
	dt 99,-	Pinocchio	dt 129,-	Hi Octane		89,-	Video CD-Karte		324,-	Virt. Hang On (Fe./Mä.)		Sewer Shark	us	59,-*
Tomcat Alley	dt 99,-	Pop'n Twinbee II Prehistorik Man	dt 89,-	John Madden F. (Fe/Mä		89,-	Aftermath (Fe./Mä.)		99,-	Virt. Racing (Fe./Mä.)	dt 99,-	Shock Wave	us	59,-*
1999 Branch Color	BD. 177	Revolution X	dt 109,- dt 119,-	Jumping Flash Jupiter Strike		89,- 89,-	Alien Trilogy (Fe./Mä.) Blackfire (Fe./Mä.)		99,- 99,-	Virt. Snooker (Fe./Mä.) Virt. Soccer (Fe./Mä.)		Shockw.: Op. Jumpgat		69,-*
	433	Sim City	dt 99,-	Kileak the Blood		89,-	Bug!		99,-	Wing Arms	dt 109,- us 129,-	Slayer Soccer Kid	us	79,-* 59,-*
	130	Sim City 2000	us 139,-	Krazy Ivan		89,-	Casper (Fe./Mä.)		99,-	World Adv. Mil.Com.	jp 169,-	ouccer Kin	us	30,-
#	**	Star Trek: Deep Sp. 9	dt 129,-	Lemmings 3D		89,-	Castlevania (Fe./Mä.)	us 1	139,-	World Cup Golf	us 119,-	Star Blade	us	59,-*
		Star Trek: Next Gen.	dt 109,-	Loaded		89,-	Clockwork Knight		89,-	W. Cup Golf (Fe./Mä.)	dt 99,-	Stellar 7	us	49,-*
Breath of Fir		Super Bomberman III Super Mario Kart	dt 119,- dt 69,-	Lone Soldier Lost Vikings 2 (Fe/Mä)		89,- 99,-	Congo (Fe./Mä.) Corpse Killer		109,- 119,-	World Series Baseball Worms (Fe./Mä.)	dt 99,-	Subreme Warrior	us	79,-*
(Supe	r NES	Super Mario World II	dt 109,-	Magic Carpet (Mä/Apr)		99,-	Cyber Speedway		99,-	X-Men (Fe./Mä.)	dt 89,- dt 99,-	Super Wing Command The Horde	er at us	69,-* 69,-*
1° 493361	19 -	Tetris II	dt 109,-	Motor Toon GP (Fe/Mä)		89,-	Cyberia (Fe./Mä.)		99,-	A men (165 ma.)	ut 55,-	The Inor. Machine	us	49,-*
Alcoholista. V. J.	, ,	Theme Park	dt 119,-	Namco Museum II	jp 1	139,-	Darius Gaiden	jp 1	129,-	NEO GEO	CD	Theme Park	dt	69,-*
00	n dilli	Tim in Tibet	dt 129,-	NBA Jam T.E.		95,-	Dark Stalker (Fe./Mä.)		139,-	Neo Geo CD	PAL 399,-	Toon Time	us	39,-*
	-	Urban Strike	dt 119,-	NBA Live'96 (Mä/Apr)		99,-	Descent (Fe./Mä.)		109,-		TSC 399,-	Twisted	us	39,-*
42 年 年		Utopia Waterworld	dt 129,- dt 119,-	Need f. Speed (Mä/Apr NFL Quaterb.'96 (Fe/Mä		99,- 89,-	Digital Pinball F-1 Live Informartion		99,- 139,-	Aero Fighters II Aero Fighters II	us 99,- us 79,-*	Ultraman	jp	49,-*
			s/dt 119,-	Nova Storm		89,-	Fantastic Pinball	100000	99,-	Aggr. of Dark Kombat	us 79,-*	JAGUA	R	
	1	Wild Guns	dt 109,-	Off World Inter. (Fe/Mä		99,-	FIFA Soccer '96	dt		Alpha Mission II	us 79,-*	Jaguar		239,-*
//3		WWF Raw	dt 79,-	Panzer General (Fe/Mä		89,-	Galactic Attack		119,-	Baseball Stars II	jp 49,-*		NTSC :	239,-*
261 Habititanian		WWF Wrest. Arcade	dt 119,-	Parodius deluxe		89,-	Galactic Attack		99,-	Burning Fight	jp 69,-*	Alien vs. Predator		89,-*
		Zelda III	dt 99,-	PGA Tour Golf'96 Philosoma (Fe/Mä)		89,- 89,-	Galaxy Fight Gunbird		129,-	Fatal Fury III Galaxy Fight	us 79,-*	Brutal Sports Football	dt	89,-*
Der Toph	TH.	ADVENTUR	E &	Powers. Tennis (Fe/Mä)		89,-	Hi-Octane	1000	129,- 119,-	Galaxy Fight	us 99,- us 79,-*	Bubsy Club Drive	dt dt	69,-* 59,-*
UCI IOPII	h	ROLLENSPI		Primal Rage		89,-	In the Hunt		129,-	King of Fighters'94	us 69,-*	Crescent Galaxy		69,-*
Vorbestellung a			s/jp 39,-	Psy. Detective (Mä/Apr	dt (	99,-	King of the Spirits	jp	99,-	King of Fighters'95	us 79,-*	Dino Dudes	dt	69,-*
sofort möglich		Brain Lord	us 129,-	Raiden		79,-	Minnesota Fats		119,-	King of Fighters'95	us 99,-	Flip Out	dt	99,-
		Breath of Fire Breath of Fire II	us 149,-	Rapid Reload		89,-	Mr. Bones Adv (Fe./Mä.		100	Magican Lord	us 59,-*	Iron Soldier		89,-*
014	and the same	Chrono Trigger	us 149,- us 149,-	Rayman Revolution X		89,- 89,-	Myst Myst		89,- 99,-	Mah-Jon <mark>g</mark> Ninja Commando	jp 39,-* jp 59,-*	Kasumi Nunja Pinball Fantasies	dt	89,-*
·	100	Final Fantasy II	us 149,-	Ridge Racer		99,-	Mystaria	us 1	10 miles	Pulstar	jp 59,-* us 99,-	Raiden	dt dt	99,- 69,-*
		Final Fantasy III	us 149,-			39,-	NBA Basketball (Fe./Mä		99,-	Pulstar	us 79,-*	Sensible Soccer	dt	99,-
		Illusion of Time	dt 119,-	Rise o.t. Rob. II (Fe/Mä		89,-	NBA Jam T.E.	dt		Samurai Showdown	jp 59,-*	Syndicate		89,-*
Meining	Till	Robotrek	us 139,-	Road Rash (Fe/Mä)		89,-	NFL Quater.'96 (Fe./Mä.		0.70	Samurai Showdown II	us 99,-	Val d'Isere		79,-*
(PSW/LS	aturn)	Romance IV Secret of Evermore	us 159,- dt 109,-	Rock'N'Rell R. II (Fe/Mi		99,- 79,-	NHL All Star Hockey NHL All Star Hockey			Savage Reign	us 99,-	Zooi II	dt	69,-*
0.1	99	Secret of the stars	us 129,-	ShellShock (Fe/Mä) Shock Wave (Fe/Mä)		79,- 89,-	Off World Interceptor		99,- 99,-	Street Hoop Street Hoop	us 99,- jp 59,-*	Sega-NOMAD		399,-
34,- (	,	Shadowrun	dt 129,-	Sim City 2000 (Fe/Mä)		G. C.	Panzer Dragoon	dt		Super Sidekicks 2	us 79,-*	Mega-Drive Handhe		
							e • Andere Syst					Farb-LCD - auch an ' anschließbar !!	ł V	
and by any and	I SLAD		phiere IIII	siliu Gebi'au	IUI IUS	phiele	Anuelle Syst	CIII	e dui	Annage		ansonnebbat ::		

Annahmeverweigerer, der von uns gelieferteri Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20

Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Lieferbedingungen: Porto DM 6 - + NN

**04521–4873** oder 71497

A B. Games • Meinsdorfer Weg 30 • 23701 Eutin • Nur Versand Ab 300.- DM portofrei • Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität



# Panzers Dragoon

Die dritte Dimension scheint nach wie vor die Domäne der 32-Bit-Konsolen zu sein. Nach dem durchschlagenden Erfolg des 3D-Shooters *Panzer Dragoon* war's ja fast schon zu erwarten, jetzt ist der Nachfolger im Anflug.



Die Neuerung: Ihr seid viel "zu Fuß" unterwegs. Mit dem Radar erkennt Ihr Eure Feinde früh genug zum Erfassen und Treffen.



rachenreitende Helden sind schon was Besonderes und damit bei Bösewichterbeseitigung unverzichtbar. Ihr sitzt also wieder im Sattel eines (diesmal etwas kleineren) Drachens. Gleich zu Spielbeginn fällt schon ein gravierender Unterschied zum Vorgänger auf. Anscheinend ist der kleine Drache noch nicht so kräftig und deshalb wird erstmal gelaufen statt geflogen. Feinde stürmen wie gewohnt aus allen Richtungen des Raumes auf Euch ein. Mit den Links-Rechts-Tasten dreht Ihr wieder die Ansicht, um besser zielen Monströse Gegner eiern genauso durch die Luft, wie Ziegelsteine es nicht tun . Die Waffenkontrolle ist wieder gelungen.

zu können. Standardmäßig seid Ihr mit Feuerschuß und Schwärmer-Raketen ausgestattet, die nach Aufschaltung auf ein Ziel ihren Weg selber finden. Gelegentlich könnt Ihr die Waffen auch auf höhere Durchschlagskraft aufbohren. Gegner finden sich in allen Formen und Größen. Monströse Luftschiffe tauchen ebenso-

oft auf, wie kleinere Raketenflieger, die Euch in Formation angreifen. Unsere Preview-Version bestand aus einem Level inklusive Zwischengegnerfestung und Mega-Endgegner. Vor der Festung ist Euer Reittier zu Fuß unterwegs, danach hopst Ihr von der Klippe und fliegt ein Stück. Den Endgegner bekämpft Ihr wieder vom Boden aus. Dabei ist Euer Drache sogar noch etwas besser animiert, als sein Vorgänger. Wie schon im ersten Teil müßt Ihr die meisten großen Feinde Stück für Stück zerlegen, bevor sie in Rauch und Feuer aufgehen. Das RenderIntro war leider noch nicht fertig (und ich hatte mich schon so drauf gefreut).





Telefon: 052	21/64234	$\mathcal{M}$ .	C.	Gam	ie	Tele	fon: 05 21/6	64235
SUPER NINTENDO: Addams Family Values Aero the Acrobat 2 All American Football Asterix & Obelix Bass Master Classic Battle Soccer Big Sky Trooper Blockhawk Brainlord Boogerman Brain Lord Brawl Brothers Breath of Fire Cannondale Cup Chrono Trigger Civilisation Crash Dummies Demolition Man Dragon View Earth Bound Earthworm Jim 2 Eye of the Beholder	Micro Mochines 2 79,95 DV NBA Give'n' Go 59,95 DV NBA Live '96 59,95 DV NHI 96 119,95 PV Nilri Goiden Trilogy 119,95 DV Primal Goiden Trilogy 119,95 DV Primal Dreams 59,95 PV Power Rangers Movie 69,95 US Prehistorik Mon 119,95 DV Primal Rage 79,95 US Prehistorik Mon 119,95 DV Primal Rage 119,95 DV Return of the Jedi Rage State of Furimore 129,95 US Romance o. 1.3 Kingd. IV 139,95 US Secret of Everimore 149,95 US Secret of Everimore 149,95 DV Secret of Everimore 149,95 DV Shadowrun (dr. Texte) 189,95 US Star Fox 129,95 US Super Adventure Island 2 69,95 US Super Adventure Island 2	109,95 DV Zombies 129,95 DV Zoop 109,95 DV Joy 129,95 US Aero Ihe Arcobat 49,95 DV Allien Soldier 49,95 DV Allien Soldier 49,95 DV Arimoniacs 109,95 DV Avesome Possum 109,95 DV Bonkes 119,95 DV Deffy Duck 69,95 DV Demolition Man 69,95 DV Demolition Man 69,95 DV Donald Duck in MMalla. 89,95 US Dune 2 139,95 US Ecco jr. 119,95 DV Exo Squad 99,95 US FIFA Soccer 96 199,95 DV Garfjeld 99,95 DV Gargoyles 39,95 US Hurricones	49,95 DV 69,95 DV 119,95 DV 59,95 DV 109,95 DV 119,95 DV 119,95 DV 119,95 DV 119,95 DV 109,95 DV 109,95 DV 109,95 DV 109,95 DV 109,95 DV 119,95 DV	Stargate Story of Thor Super Skidmarks Theme Park Toy Story Vectorman Viewpoint Wayne Gretzky Hockey WWF Arcade Game Winter Challenge  ATARI JAGUAR: Alien vs. Predator Aton Karts Fever Pitch Soccer Flashback Flip Out Iron Soldier I War Missile Command 3D NBA Jam T.E. Pinball Fontasies Power Drive Rolley	49,95 DV FI Live Informor 119,95 DV FIFA Soccer 96,99,95 DV Glans Fight 109,95 DV Ghen War 129,95 US GP 95,99 DV Glanbird 109,95 DV High Velocity In the Huri 39,95 DV Information 0, 1. It Myst 109,95 DV Information 0, 1. It Myst 109,95 Mystaria 109,95 Mystaria 109,95 Mystaria 109,95 Mystaria 109,95 Paracdius Delux Pebble Beach 109,95 Powerful Baset 119,95 Rayman 119,95 Rayman 119,95 Rayman 119,95 Rayman 119,95 Sega Rally 109,95 Shanghai Tripli 109,95 Shanghai 109,95 Sh	119,95   P   89,95   DV   119,95   P   109,95   US   119,95   P   129,95   P   129,95   P   139,95   DV   139,95   DV   139,95   DV   145,95   DV   145,95	Air Combat Alien Trilogy Assault Rigs Battle Arena Toshinden Cosmic Race Crilicom Cyber Sled Destruction Derby Discworld Extreme Games Folcata FIFA Soccer 96	89,95 DV FEB DV FEB DV FEB DV 79,95 JP 79,95 JP 79,95 DV 89,95 DV 69,95 DV 69,95 JP 89,95 DV 109,95 JP 89,95 DV 99,95 JP 89,95 DV 89,95 DV
Final Fantasy II Final Fantasy III Final Fight 3 Frank Thomas Big Hurt Ghoul Patrol Great Circus Mystery Hogane Hungry Dinosaurs Illusion of Time Indiana Jones Izzys Quest Jungle Strike King Arrhur & Knights of Legend of Zelda	109,95 DV Super Bombermon 3 129,95 US Super Dany 139,95 US Super Mario Allistars 109,95 DV Super Mario Allistars 109,95 DV Super Punch Cut 49,95 PV Super Punch Cut 49,95 DV Super Punch Cut 99,95 DV Super Surce Super Punch 109,95 DV Super Surce Super Surce 109,95 DV Super Surce 109,95 DV Super Surce 109,95 DV Telris & Dr. Mario 109,95 DV Telris & Dr. Mario 109,95 DV Telris & Theme Park 129,95 US Troddlers 119,95 DV Toldfler Nuff	49,95 DV Mario Basler Feverpitch 79,95 DV Marsupilami 69,95 DV Mega Man – Vily Wars 69,95 DV Micro Machines 96 69,95 DV Micro Machines 96 49,95 DV NBA Action 95	109,95 DV 99,95 DV 39,95 DV 99,95 DV 49,95 DV 109,95 DV 109,95 DV 109,95 DV	Rayman Ruiner Pinball Sensible Soccer Super Burn Out Syndicate Iempest 2000 Theme Pork Troy Alkman Football Ultra Yortex Val d'Isere ATARI JAGUAR CD: Boldies Dragons Lair Highlander Hover Strike	119,95 Shinobi X 109,95 Side Pocket 109,95 Sim City 2000 109,95 Shreet Fighter M 109,95 Theme Park 109,95 Toshinden "S" 119,95 Victory Boxing 109,95 Virtua Fighter V 109,95 Virtua Fighter V 109,95 Virtua Recing 109,95 V	99.95 DV 89.95 JP 119.95 US 69.95 /JP 40.95 DV 99.95 DV 119.95 JP 89.95 DV 19.95 DV 19.95 DV 19.95 DV 19.95 DV	Navastorm Panzer General Parzer General Rage Rapid Reload Royman Ridge Racer Ridge Racer Ridge Racer Revolution Road Rash Shellshock Starblade Alpha Street Fighter Zero Tekken	89,95 DV 89,95 DV FEB DV 109,95 US 59,95 DV 89,95 DV 99,95 DV
Lord of Ďarkness Lufia Mario Baslers Feverpitch Marjo Paint Markos Magic Football Mechwarrior 3050 Mega Man 7	89,95 US Turbo Toons 79,95 US Utopia	9,95 DV Scheer Knight 59,95 DV Slommasters 59,95 DV Socket 109,95 DV Socket 109,95 DV Solic & Knuckles 119,95 DV Sonic Compilation 79,95 US Spirou 109,95 DV Spot goes to Hollywood	39,95 DV 69,95 US 49,95 US 99,95 DV 49,95 DV 119,95 DV 109,95 DV	Primal Roge  SEGA SATURN:  Blazin Tornado	109,95 World Adv. Mi World Cup Go World Series B X-Men 139,95 JP 99,95 DV SONY PLAYS 99,95 DV 3D Lemmings 119,95 JP Ace Combot 99,95 DV Agile Warrior	lf 109,95 US aseball 89,95 DV 129,95 JP	Toshinden 2 Total Eclipse Total NBA Twisted Metal Viewpoint Warhawk WipEout	89,95 DV 139,95 JP 89,95 DV FEB DV 89,95 DV 69,95 DV 99,95 DV 89,95 DV

Händleranfragen erwünscht! · Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele · Ladenpreise können variieren

Nach Virtua Cop erscheint auch für die Playstation ein 3D-Shoot'em Up, das sich mit einem Pistolenkontroller steuern läßt.



Der Hyperblaster von Konami

er japanische Zeichner Shirow Masamune dürfte vielen Anime-Freaks bereits ein Begriff sein. Nun hat er für das erste Pistolenkontroller-Shoot'em Up seinen Zeichenstab geschwungen. Horned Owl ist eine Mech-Spezialeinheit, die zur Terroristenbekämpfung gebildet wurde. Wahlweise als Ryo oder Marco (im 2-Player-Modus beide) wütet Ihr durch die 3D-Polygonlandschaft, auf der Jagd nach terroristischen Robotern, die in Tokio des Jahres 2055 ihr Unwesen treiben. Per elektronischem Fadenkreuz (gelinkt mit Eurem Joypad oder dem Hyper Blaster-Pistolenkontroller) liefert Ihr Euch heiße Duelle mit den Monstern, wobei sich am Ende jeder Stage ein Boßgegner zeigt. Zudem stehen Euch noch Granaten zur Verfügung, mit denen Ihr mehrere Gegner auf einmal wegblasen könnt. Aber aufgepaßt! In manchen Stages irren harmlose Passanten umher, die möglichst ver-



Die Terror-Roboter sind auf dem Tokioter Flughafen gelandet

schont werden sollten. Am Ende der Stage nämlich wird neben der Bekanntgabe von Abschußzahlen und Bonuspunkten Euer Einsatz von der Zentrale beurteilt. Somit ist bei jedem Einsatz Geschick und Urteilsvermögen gefragt. Die Steuerung Eures Gefährtes erfolgt hingegen automatisch, wobei Euch die Charaktere, insbesondere die hübsche Navigatorin Kate, mit entzücken-

den japanischen Sprachsamples beglücken. Eine herausragende und nützliche Rolle spielt in diesem Voxel-Spiel (Hintergrundgrafik: Polygone; Gegnersprites: Pixelgrafik) der optionelle *Hyperblaster*-Pisto-



Ein Waffenstarrender Raketenwerfer als Boßgegner

lenkontroller von Konami, der an den Joypadanschluß gestöpselt wird. Dadurch wird das Anvisieren von Objekten vereinfacht. Im Zwei-Player-Modus erscheint ein zweites Fadenkreuz, das sich farblich vom ersten unterscheidet. Zum Eingewöhnen könnt Ihr Euch übrigens in den Schießstand-Modus begeben, wo Ihr auf auftauchende Gegnersprites schießt. Ob und wann diese handliche Pistole, und

natürlich auch das dazugehörige Spiel in Deutschland zu haben sind, bleibt vorerst ungewiß. tet







Hmm, lecker! Heute gibt es gekochten Krebs. Das Besteck bringt unser Abendessen liebenswürdigerweise selber mit.



Ratenkauf von NEO-GEO CD, Sega Saturn und Sony Playstation möglich.

## MARC

VIDEOSPIELE

MARO jetzt in Ulm Zeitblomstraße 31 (am Karlsplatz) Tel. 07 31/60 20 755 Fax 07 31/60 20 756

NEU! NEU! NEU! Indy 500 (jetzt im Laden) der neue Automatenkracher von SEGA!

NEO-GEO CD ROM	- Alberton	
Double Speed (neu) (Inzahlungnahme von Single Speed mög	DM	799,90
(Inzahlungnahme von Single Speed mög	glich.)	e ti ti te esse <b>1</b> e
Single Speed (neu)	DM	399,90
Single Speed (gebraucht)	DM	249,90
JOYSTICK "	DM	129,90
Clubraitung 3	DM	10 90

#### **NEO-GEO CD Spiele**

NEO-GEO CD 3	PIG	216
NAM 1975	DM	99,90
SUPER SIDEKICKS		109,90
CYBER LIP	DM	119,90
LAST RESORT	DM	119,90
MAGICIAN LORD	DM	119,90
NINJA COMMANDO	DM	119,90
CROSSED SWORD	DM	99,90
ROBO ARMY	DM	
SENGOKU 2		99,90
TOP HUNTER	DM	
KARNOV'S REVENGE	DM	99,90
WINDJAMMERS	PW	129,90
SUPER SIDEKICKS 3		139,90
DOUBLE DRAGON AEROFIGHTERS 3	DM	139,90 139,90
WORLD HEROES PERFECT	DM	139,90
PULSTAR		129,90
METAL SLAG	DM	139,90
LEAGUE BOWLING	DM	
SOCCER BRAWL	DM	119,90
RIDING HERO		79,90
ALPHA MISSION II	DM	99,90
BURNING FIGHT	DM	99,90
BASEBALLSTARS 2	DM	119,90
3 COUNT BOUNT	DM	119,90
ART OF FIGHTING 2	DM	119,90
NINJA COMBAT	DM	99,90
BLUES JOURNEY	DM	
GHOST PILOTS	DM	
STREET HOOP		129,90
AGRESSORS OF D. KOMBAT	DM	99,90
SAMURAI SHODOWN II		139,90
GALAXY FIGHT	DM	139,90
CROSSED SWORD 2	DM	139,90
KABUKI KLASH KING OF FIGHTERS 95	DM DM	SECTION
TOP PLAYERS GOLF	DM	
FOOTBALL FRENZY	DM	
MAHJONG	DM	99,90
BASEBALLSTARS PROF.	DM	
SAMURAI SHODOWN 3		139,90
FATAL FURY REAL BOUT	DM	139,90
	A SECTION ASSESSMENT	,,,,,,,
SONDERANGEBOT		







FATAL FURY 3 DM 79,90

DM DM DM

#### Sony Playstation dt. DM 549,-

Sony Playstation dt.	DM :	549,-
SONY PSX SPIELE dt.		
KRAZY IVAN	DM	89,90
PANZERGENERAL	DM	89,90
CYBERIA	DM	89,90
TOSHINDEN	DM	89,90
RIDGE RACER	DM	99,90
WIPE OUT DESTRUCTION DERBY	DM DM	99,90
PARODIUS DE LUXE	DM	99,90
TEKKEN	DM	99,90
EXTREME GAMES	DM	89,90
PHILOSOMA	DM	89,90
WAR HAWK	DM	89,90
TWISTED METAL	DM	89,90
NHL HOCKEY	DM	99,90
PRIMAL RAGE	DM	99,90
RAYMAN	DM	89,90
WWF ARCADE	DM	99,90
LONE SOLDIER	DM	89,90
SHELLSHOCK	DM	99,90
THUNDERHAWK	DM	99,90
REVOLUTION X	DM	99,90
WATERWORLD	DM	89,90
WORMS	DM	99,90
GOAL STORM	DM	89,90
ALIEN TRILOGY	DM	99,90
JOHNNY BAZOOKATONE	DM	89,90
WARHAMMER	DM	89,90
X-COM	DM	99,90
FIFA 96	DM	99,90
PGA TOUR GOLF ALONE IN THE DARK 2	DM	99,90 99,90
MICKEY MANIA	DM DM	99,90
DEFCON 5	DM	99,90
SHOCHWAVE ASSAULT	DM	99,90
ROAD RASH	DM	99,90
VIEW POINT	DM	99,90
ZERO DIVIDE	DM	99,90
X-MAN	DM	99,90
		,

#### ZUBEHÖR

	The second second	
ACTION REPLAY	DM	69,90
<b>ACTION REPLAY PROF.</b>	DM	99,90
JOYPAD _ /	DM	59,90
MEMORY CARD	DM	49,90

#### SONDERANGEBOT KING OF FIGHTERS 94 BUBBLE BOBBLE PUZZLE

WEITERE SPIELE AM LAGER!

	DIVI	00,0
DM	599	,90
DM	ç	9,90
DM	ç	9,90
DM	13	39,90
	DM DM	DM 599



NEO GEO MODULE	NEU:	Application in
SAMURAI 3	DM	499,90
PULSTAR	DM	599,90
KING OF FIGHT. 95	DM	599,90
WINDJAMMERS	DM	149,90
SIDEKICKS 1	DM	99,90
BASEBALLSTARS		49,90
SIDEKICKS 3	DM	199,90
SPINMASTER	DM	89,90
WORLD HERO JET	DM	149,90
AGRESSORS OF		
DARK KOMBAT	DM	199,90

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

GEBRAUCHTE NEO-GEO MODULE AM LAGER AB DM 50,-

König-Karl-Straße 66 (Am Bahnhof geg. McDonald's) · 70372 Stuttgart-Cannstatt

Telefon 07 11/55 77 29 Fax 07 11/55 74 63

Unser Laden ist täglich von 10.00 bis 18.30 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 9.00 bis 14.00



Nun scheinen auch einige Spielehersteller aus dem Winterschlaf zu erwachen. Wir zeigen, was unbescholtenen Playstation-Besitzern in den nächsten Wochen blühen wird.

#### Two-Tenkaku

Bereits im Handel ist das Vertikal-Shoot'em Up Two-Tenkaku von Sony Computer Entertainment. In insgesamt fünf Levels geht die Reise durch die westjapaniche Großstadt Osaka (wo



auch das Wahrzeichen der Stadt, der Two-Tenkaku-Turm steht) in einem der drei verfügbaren Düsenschlitten. Durch

Die Smart-Bomb sieht spektakulär aus und zeigt geniale Wirkung auf Gegnersprites

herumschwirrende Power-Up-Items und Goldstücke (die sich übrigens nicht nicht am Bildschirmrand aus dem Staub machen) könnt Ihr Eure Maschine in mehrere

Stufen aufmotzen. Habt Ihr so das Spiel durchgezockt, kann Euer High Score auf der Memory Karte verewigt werden. (GA; DY)

#### Air Land **Battle**

Das erste Strategiespiel für Playstation im Military Commander-Look gibt es bereits von Soliton Software. In Air Land Battle startet Ihr mit modernen US- bzw. russischen Waffen einen Feldzug durch eine fiktive Welt. Dabei könnt Ihr wahlweise im Standard- oder Challange-Modus mit bis zu drei Personen Euren kleinen Privatkrieg ausfechten. Durch ein neuartiges

Feature könnt Ihr sogar, ganze Städte aus dem Boden stampfen, um darauf Militärbasen und Waffenfabriken zu errichten. Dies scheint auch sinvoll, denn mit maximal 128 Einheiten könnt Ihr davon ausgehen, daß die Produktion von Waffen genauso wichtig ist, wie der eigentliche Kampf.



Ähnlich wie bei **World Advanced** Military Commander für den Saturn, werden Duelle mit Polygon-Waffen ausgefochten

#### Namco Museum Vol.2

Nun gibt es seit dem 9. Februar wieder scheibchenweise Namco-Klassiker zu bestaunen. Auch im zweiten Teil der Namco Museum-Serie können sich alteingesessene Automaten-Freaks ihre Finger wundlecken. Diesmal wurden auf der schwarzen CD die Klassiker Dragon Buster, Cutie Q, Xevious, Mappy, Gaplus und Grobda untergebracht. Für das Puzzlespiel Cutie Q ist zudem ein Drehregler, der sog. Vo-

lume Controller vorgesehen, der zusammen mit Namco Museum Vol.2 für 1980 Yen (ca. 28 Mark) ausgeliefert wurde. Im Special-Pack für 6800 Yen (ca. 96 Mark) ist dieser limitierte Regler bereits schon inbegriffen, wer nur das Spiel allein haben möchte kann es sich für 5800 Yen (ca. 82 Mark) in Japan kaufen.

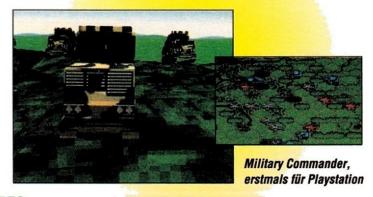


zweiten Teil beginnt der Rundgang in der Namco-Halle

#### **Military** Commander Player's Spirit

Eingefleischte Strategen, die sich mit nachgeahmten Klassikern nicht zufrieden geben möchten, können ab März auf das Original zurückgreifen. Military Comander - Player's Spirit ist die erweiterte Umsetzung des PC 98-Strategiespiels von Systemsoft. Anders als in World Advanced Military Commander für den Saturn, stehen Euch hierbei jedoch Waffensysteme aus der neueren Zeit zur Verfügung. Die dazugehörigen Szenarien sind dementsprechend fiktiv. Diesmal spielen auch die Kommandeure der einzelnen Armeen eine große Rolle. Je nach Bedarf könnt Ihr als Oberbefehlshaber einen Schützling Eurer Wahl im Kampf einsetzen. tet Import Muster: (GA) Galaxy, 089-7605151;

(DY) Dynatex, 0231-556140



Auch diesen Monat präsentieren wir Euch einige heiße Titel, darunter Klassiker wie Gradius und eine Neuauflage des Strategie-Knüllers World Advanced Military Commander.





Man glaubt es kaum. Es ist nicht lange her, seit World Advanced Military Commander die japanischen Hitcharts belagerte, und schon wartet Sega mit der zweiten Folge dieses Strategie-Schinkens auf. Diesmal trägt der Spieletitel den Zusatz Mission Files und beinhaltet zusätzliche Missionen aus dem 2.Weltkrieg sowie die sowjetische Armee,

**Gun Griffon** 

Game Arts bringt im März ein

3D-Polygon-Shoot'em Up her-

aus, in dem Mech Warriors die

Hauptrolle spielen. Gun Griffon

heißt das neueste Werk der

Spieleartisten und spielt im Jah-

die man bisher im Campaign-Modus nicht direkt steuern konnte. Eine zweite Streitmacht soll Euch zudem ebenfalls zur Verfügung stehen, doch Sega wollte sich zu diesem Zeitpunkt dazu noch nicht äußern. World Advanced Military Commander - Mission Files erscheint in Japan am 15. März zu einem Preis von 4800 Yen (ca. 70 Mark).

rungsmittel, von denen es nicht mehr viele gibt auf der Welt. So steigt Ihr ins Cockpit eines sog. High Macs-Roboters und erfüllt Kampfmissionen gegen den Rest der Welt.



Texture-Polygongrafik

#### Gradius Deluxe Pack

Als vor etwa zehn Jahren der erste Teil von *Gradius* in die japanischen Spielhallen kam, wagte es keiner zu träumen (abgesehen natürlich von PC-Engi-

ne-Besitzern), dieses Shoot'em Up einmal zu Hause auf dem heimischen Fernseher zu spielen. Nun, die Zeiten haben sich geändert. Ab dem 29. März könnt Ihr für satte 5800 Yen (ca. 82 Mark) sogar Teil 1 und 2 auf Eurem Saturn durchzocken.

Das Spielprinzip des Seitenscrollers werden viele von Euch bereits kennen. Neu hingegen sind die Bildschirmoptionen Arcade (Automatenformat), Arcade Zoom und Full Size, durch die Ihr das Bild dem Monitor anpassen könnt.



Als die Sprites fliegen lernten: Gradius 1&2 für den Saturn im Doppelpack

**Vampire Hunter** 

In letzter Sekunde erreichte uns aus Japan Capcoms Automaten-Hit Vampire Hunter (Darkstalkers). In der nächsten Ausgabe können sich Beat'em Up Freunde auf einen ausführlichen Test freuen.





Vampire Hunter für den Saturn gibt es in Japan bereits zu kaufen. Ob es an die Automatenversion herankommt, wird unser Test zeigen.



NINTENDO 64- NEWS

Laut offiziellem Release-Date erscheint in knapp zwei Monaten das Nintendo 64 in Japan. Wir haben japanische Hersteller befragt, was sie für die 64-Bit-Konsole in Planung haben.

#### **N64-Hersteller**

In etwa zwei Monaten, am 21. April, soll in Japan die neue 64-Bit-Konsole, das Nintendo 64 erscheinen. Aber noch immer hüllt sich Hersteller Nintendo über Einzelheiten in Schweigen. Auf der Shoshinkai-Messe wurde der Öffentlichkeit hoch und heilig versprochen, daß zusammen mit der Konsole zwei bis drei Spiele erscheinen sollen. Doch abgesehen von Super Mario 64 wurden bis jetzt keine Titel genannt. So haben wir bei einigen japanischen Herstellern einmal gefragt, was sie denn für die neue 64-Bit-Konsole in Petto haben. Square beispielsweise besitzt schon seit geraumer Zeit ein Entwicklungstool und arbeitet fieberhaft an einer 64-Bit-Version von Final Fantasy. Diese sollte ursprünglich auf der Shoshinkai-Messe vorgestellt werden, doch wegen einiger technischer Schwierigkeiten wurde der Vorstellungstermin auf Ende Februar verschoben. "Die Entwickler sind hoch motiviert. Zur Zeit wird geprüft, wie die wiederbeschreibbare Disk am sinnvollsten angewandt werden kann. Die 64-Bit-Version von Final Fantasy wird Unmengen an Grafikdaten verschlingen. Auch das Multi-Story-Prinzip soll in diesem Spiel fortgeführt werden", meint dazu der Pressesprecher von Square. Ein anderer Hersteller sieht das Ganze etwas gelassener. Enix, zur Zeit auf Hochtouren mit dem Mega-Rollen-

spiel Dragon Quest 6 (Super Nintendo), werkelt noch am grundlegenden Spielprinzip von einer 64-Bit-Version des selben Titels. Zwar wurde bereits auf der Herbstmesse die Nintendo 64-Version von Dragon Quest angekündigt, doch der Pressesprecher sieht noch keinen Anlaß, großartig die Werbetrommel in Gang zu setzen: "Die Ankündigung für Dragon Quest 64 kam lediglich von Seiten Nintendos. Tatsache ist, daß unser Produzent Y.Horii sich mit Nintendo-Firmenchef Yamauchi lediglich auf privater Ebene unterhalten hat." Ein offizielles





"Nintendo 64 - coming sooon!" …na hoffentlich!





Kandidaten für die erste Runde auf dem Nintendo 64: Super Mario 64, Kirby Bowl 64 und Pilot Wings 64



Statement von Enix gibt es demnach noch nicht. "Wir wissen ja nicht einmal, ob das Gerät wie angekündigt am 21. April herauskommt. Viele von uns betrachten dies noch mit Skepsis". fügt er noch hinzu. Ähnlich sieht es auch Namco. "Es wäre verfrüht, sich jetzt über konkrete Spieletitel zu äußern. Das Nintendo 64 ist in der Tat eine interessante Konsolenplattform. Und wir tasten uns langsam mit dem Entwicklungstool in die 64-Bit-Basis vor. Aber zunächst möchten wir die 32-Bit-Systeme (Playstation und demnächst

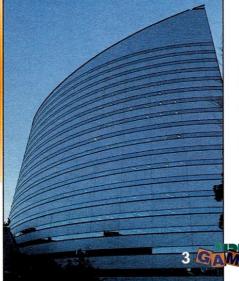
> auch Saturn) etablieren." In letzter Minute erreichte uns noch folgende Meldung: In den USA wurde der Veröffentlichungstermin jetzt auf den 30. September (1996) verschoben. Grund nannte Nintendo die unerwartet hohe Nachfrage in Japan, wo man in den ersten 12 Monaten ca. 3 Millionen Geräte verkaufen möchte. Das Gerät wird jetzt weltweit Nintendo 64 heißen, in Europa soll es jetzt irgendwann im Spätherbst erhältlich sein. Wie lange sich die Kunden diese ständigen Verschiebungen noch gefallen lassen, bleibt abzuwarten. Jeder Tag Verspätung gibt Sony und Sega die Gelegenheit, ihre 32-Bit-Konsolen weiter zu etablieren.

Die Händler müßten schon jetzt die N64-Geräte bestellen



Namcos Presseabteilung sieht es gelassen

Square arbeitet fieberhaft am N64-Final Fantasy



Nintendo 64 · PlayStation SNES · SNK · PC CI	
SEGA Saturn	599,99 DM
Sega Ralley dt. PAL	119,90 DM
Virtuel Fighter II dt. PAL	119,90 DM
Virtual Cop dt. PAL	159,90 DM
Wing Arms dt. PAL	119,90 DM
F 1 Live Information dt. PAL	119,90 DM
Hang On GP 95 dt. PAL	119,90 DM
Mysteria dt. PAL	119,90 DM
Schell Schock dt. PAL	119,90 DM
X-Man dt. PAL	119,90 DM
Import SEGA Saturn:	-,
Street Fighter zero us./jp.	129,00 DM
Vampire Hunter us./jp.	-,
Castlevania us./jp.	-,
Panzerdragon II us./jp.	-,

SONY PSX	569,00 DM	View Point dt. PAL	99,90 DM
Crazy Ivan dt. PAL	89,90 DM	Road Rash dt. PAL	99,90 DM
Panzergeneral dt. PAL	89,90 DM	Schockwave dt. PAL	99,90 DM
Tekken dt. PAL	99,00 DM	Defcon V dt. PAL	99,90 DM
Philosoma dt. PAL	89,90 DM	Action Replay dt. PAL	119,90 DM
Warhawk dt. PAL	89,90 DM	SONY PSX-Import:	-,
Twisted Metall dt. PAL	89,90 DM	X-Man us./jp.	119,90 DM
NHL Hockey dt. PAL	99,90 DM	Horned Owl us./jp.	-,
Primal Rage dt. PAL	99,90 DM	Toshinden II us./jp.	129,90 DM
Lone Soldier dt. PAL	99,90 DM	Ridge Racer Revolution us./	p. 129,90 DM
Schell Schock dt. PAL	99,90 DM	Kileak the Blood us./jp.	129,90 DM
Revolution X dt. PAL	99,90 DM	Crazy Ivan us	119,90 DM
Waterworld dt. PAL	89,90 DM	Syndicate us	119,90 DM
Alien Triologie dt. PAL	99,90 DM	Castlevania us	119,90 DM
Warhammer dt.PAL	89,90 DM	Wing Commander III us	119,90 DM
Mikeymania dt. PAL	99,90 DM	Street Fighter zero us./jp.	129,90 DM
Zero Devid dt. PAL	99,90 DM	Tekken II jp.	-,
Druckfehler	Irrtümer, Preisände	rungen und Lieferung vorbehalten	. Der Umtausch

wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Annahmeverweigerern der von

uns gelieferten Waren, berechnen wir die entstandenen Lieferkosten mit DM 20.00

port

Espelsweg 8 56651 Niederzissen Fon 02636/80191 Fax 02636/8528

Tägliche Neuheiten.. ...rufen Sie uns an

Anschlußkabel, Adapter, Umbau und Jockstickverlängerungen - kein Problem - Fragen Sie uns..



und vieles mehr, dank Tokio Office zu Beginn weg zum Tiefstpreis!

aldenstrasse 9, 6006 Luzern

Tel. 089/340 29 04 Tel. 089/340 29 05 beide probieren

Deutschland Tel. 01/72 373 51 51 Osterreich Tel. 0664 336 71 71



Ladenöffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00



## P Ascii-Joypad

So langsam bewegen sich die Verkaufszahlen der neuen Konsolen anscheinend in einem Bereich, wo sich die Herstellung von Zubehör zu lohnen scheint.

as Playstation-Standard-Joypad hat ja allenthalben gute Kritik geerntet. Trotzdem gibt's inzwischen mehr Ersatz für das Playstation-Pad, als für Segas Kontroller.

#### Action Replay Pro



Endlich ist es soweit, es gibt ein Schummelmodul für die Playstation. Selbiges wird am Extension-Port angesteckt und besitzt den allseits bekannten Cheat-Mode-Schalter, Die Codes für die meistverkauften Neuheiten sind bereits im RAM des Action Replays untergebracht. Neue Codes können per Joypad-Kommando mit dem Namen des betreffenden Spiels abgespeichert werden. Um selber Codes zu finden, benötigt Ihr einen PC, den Action-Replay-PC-Adapter und ein bißchen Software. Der Adapter ist allerdings noch nicht über das Entwicklungsstadium hinaus und noch nicht erhältlich. Für neue Codes wendet

Ihr Euch an die Dataflash-Hotline oder besucht (ab Mitte Februar) die Datel-Pages im Internet. Das Action Replay ist für PAL- und NTSC-Playstations gleichermaßen verwendbar. Die Ländernorm wird ebenfalls im Menü angewählt.

#### Ascii-Joyboard

Acsiiware beschert uns ein solides Joyboard. Die reichhaltige Ausstattung bietet getrenntes Auto- und Schnellfeuer für alle Tasten und mit regelbarer Geschwindigkeit. Eine Zeitlupe gehört ebenso dazu, wie solide Microschalter am Stick. Die acht Feuertasten schalten mit Gummikontakten. Das Kabel läßt mit etwas über zwei Meter Länge eine gesunde Distanz zum Bildschirm zu. Durch die große Grundfläche ist das Joyboard extrem standfest und alle Tasten sind locker mit der rechten Hand bedienbar. An die Kontrolle der vier Links-Rechts-Tasten mit nur einer Hand müßt Ihr Euch eben gewöhnen.





Für Leute, denen das Joyboard zu groß und teuer ist, bietet Asciiware ein Joypad an. Es beherbergt fast alle Funktionen des großen Bruders, nur die Geschwindigkeit des Autofeuers ist nicht regelbar. Durch die eckige Form und die wirklich ungünstig angebrachten Links-Rechts-Tasten ergibt sich ein satter Punktabzug in Sachen Handlichkeit, Außerdem wurde das Steuerkreuz mit der althergebrachten "Kipp-Platte" realisiert, wodurch es sich eben nicht ganz so präzise lenkt, wie mit den einzelnen Richtungsfeldern des Original-Pads. Kabellänge? Kein Thema: knapp über zwei Meter.

#### PS Game Pad 8



Allzuviel Zusatzfähigkeiten hat InterAct dem PS Game Pad 8 nicht gegönnt. Lediglich ein "Semi-Auto"-Feuer und ein Zeitlupenschalter an der Unterseite unterscheidet das Knopf- und Schalterangebot von dem des Standard-Pads. Dabei hat sich der Hersteller bemüht, dem Ganzen eine noch ergonomischere Form zu geben und Mulden für die Finger eingelassen. Das Kabel hat die übliche "Extra-Länge".

#### PS Pro Pad

Der letzte Streich von Inter-Act lehnt sich technisch an das Eclipse Pad für den Saturn an (oder auch umgekehrt). So sind Auto- und Schnellfeuer programmierbar und werden per LED mit Leuchten oder Flackern angezeigt. Die Form der Plastikschale ist die selbe wie beim PS Game Pad 8.



#### Multitap

Für den Mehr-Spieler-Spaß sorgt das Multitap von Sony. Es gestattet den Anschluß von vier Joypads und ein Memory Card pro Playstation-Port, Bis heute gibt's vier Spiele (drei NBA-Versionen und Fifa Soccer), die das Tap unterstützen. Es sollte bei keiner Komplett-Ausstattung fehlen.



Testmuster:

**Action Replay Pro: Ascii Joyboard:** Ascii Joypad: PS Game Pad 8: PS Pro Pad:

Mutlitap:

Galaxy 129 Mark Sony 120 Mark Sony 70 Mark Fa. Jöllenbeck 40 Mark Fa. Jöllenbeck 70 Mark Sony 100 Mark



#### BRANCHEN GEFLÜSTER

Als das 3DO vor zwei Jahren veröffentlicht wurde, wollte man damit eigentlich einen weltweit einheitlichen Videospiel-Standard schaffen, für den alle Softwarefirmen entwickeln sollten. Zwei Jahre später vegetiert das 3DO neben dem Jaguar immer noch als Außenseiter vor sich hin, während Sony und Sega in den letzten zwölf Monaten weltweit mehrere Millionen ihrer 32-Bit-Geräte verkauften. Matsushita, einer der größten Elektronikkonzerne der Welt, hat sich nun die Rechte für den 64-Bit-Nachfolger des glücklosen 3DOs gesichert, den sogenannten M2. 100 Millionen Dollar ließ sich der japanische Gigant den Einstieg ins Multimediageschäft kosten. Dafür erhielt man nicht nur die Rechte an der Hardware. Matsusuhita darf auch Lizenzen für Soft- und Hardwareentwicklungen an Dritthersteller verteilen. Was fängt Matsushita mit der neuen Hardware an, die übrigens noch von 3DO entwickelt wurde? Erst Ende dieses Jahres werden die ersten M2-Geräte in Japan und den USA veröffentlicht, also fast zeitgleich mit den ersten **DVD-Spielern (DVD = Digital Video Disc). Von der Digitalen** Videodisc erwartet man allgemein, daß sie VHS-Videorekorder in den nächsten Jahren ablöst, ähnlich wie es bei der digitalen CD und der analogen Schallplatte der Fall war. Die DVD bietet Bild- und Tonqualität einer Laserdisc auf CDs, die von der Größe herkömmlichen Musik-CDs entsprechen. Matsushita möchte nun DVD-Geräte anbieten, in die die M2-Technologie integriert wurde, und zwar zum gleichen Preis wie DVD-Player ohne M2. Wenn man Euch zum gleichen Preis einen CD-Player mit oder ohne eingebaute 64-Bit-Konsole anbietet, für welchen würdet Ihr Euch entscheiden? So kann es durchaus passieren , daß sich viele Kunden einen DVD-Player kaufen und sich quasi ungewollt auch gleich die neue Panasonic-Konsole zulegen. Wenn man das Teil dann schon mal daheim hat, kann man sich ja auch ab und zu mal ein Spiel dafür besorgen. DVD-Geräte sollen in den USA ab September erhältlich sein und nur rund 500 Dollar kosten. In Deutschland wird man wohl um die 1000 Mark dafür hinblättern müssen, ein HIFI-Videorekorder kostet auch nicht weniger. Auch Toshiba, Hitachi, Pioneer und Mitsubishi werden DVD-Geräte anbieten und wenn es Matsushita schafft, die M2-Technologie auch an diese Firmen zu lizenzieren, könnte aus M2 vielleicht tatsächlich der weltweit einheitliche Videospiel-Standard werden, von dem die 3DO-Bosse schon vor drei Jahren geträumt haben. Zwar will auch Sony eigene DVD-Spieler mit integrierter Playstation anbieten, aber man sollte nicht vergessen, daß Sony schon vor 15 Jahren beim Sytemkrieg zwischen VHS. Video 2000 und Beta den Kürzeren zog und Matsushita das VHS-System durchsetzte. Es wird zwar noch einige Jahre dauern, aber am Ende könnte der Sieger doch noch 3DO heißen...



#### 2nd2none

Heubacherstr. 44 - 73529 Schwäb. Gmünd

#### Sony Import

NBA 96 us 115,— World Cup Golf us 115,— In the Hunt us 115,— RnR Raching 2 us 115,— Casper us 115,— Sim City 2000 us 115,— Alien Trilogie us 115,— Darkstalker jp 129,— Killeak the Bl. 2 jp 129,— Horned Owl + Gun jp 159,—

#### Saturn Import

Earthworm Jim 2 us 115,– NFL Full Contact us 115,– Creature Shock us 115,– Revolution X us 115,– Decent us 115,– Cyberia us 115,– Clockwork 2 us 115,– Panzer Dragoon 2 jp 129,– Darius Gaiden jp 119,– X-Men jp 129,–

#### ! TÄGLICH NEUE GAMES AUS USA & JAPAN !

Andere Systeme auf Anfrage !!!

Wir führen auch weiterhin unsere SPEZIALHARDWARE aus HK für SNES/SMD/GB. INFOS, PREISE, PROSPEKTE

07171 - 81515

Öffnungszeiten Mo.-Fr. 10.00 - 19.00 Sa. 10.00-14.00 Dealers are welcome!!!!!

Irrtümer u. Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10 DM + 3 DM NN Gebühr. Ab 300 DM versandkostenfrei. Es gelten unsere AGB.



o, Ihr lieben Rollen-Einstimmung auf die deutsche Version von Breath of Fire 2 gibt's von Laguna ein extra-dickes Gewinnspiel. Dazu müßt Ihr lediglich die Abblildung von dem frechen Katzenmädchen Katt (siehe Abbildung oben) suchen, die irgendwo in dieser Ausgabe von Video Games versteckt ist. Also haltet Ausschau nach ihr, denn sie könnte überall und nirgends sein. Ein kleiner Tip: Blättert jede Seite dieses Heftes genauestens durch und sucht nach einem rothaarigen schweif. Dann kann eigentlich nichts schief laufen. Wenn Ihr sie gefunden habt, schreibt die Seitenzahl und die genaue Rubrikbezeichnung (z.B. Spieletest von *Worms*) auf eine Postkarte oder Faxmitteilung. Als Lohn winken Euch ultraheiße Preise.

#### 1.Preis:

Nintendos neue 64 Bit-Konsole *Ultra 64* (Deutsche PAL-Version; Auşlieferung voraussichtlich Ende '96) Je eine PAL-Version von Breath of Fire 2 mit deutscher Anleitung

**6.-15. Preis:** Je ein Laguna-Spiel Eurer Wahl fürs Super Nintendo:

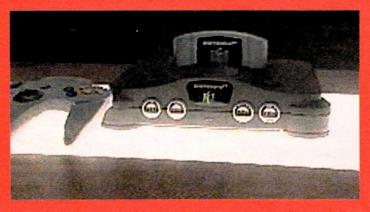
- \*Lord of the Rings
- \*Flintstones

- \*Flintstones the Movie
- \*Hebereke's Popoito
- \*Hungry Dinosaurs (Bitte Euer Wunschspiel dazuschreiben)

Schreibt die Antwort auf eine Postkarte oder faxt sie uns einfach an die folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG Redaktion Video Games Stichwort: Laguna Postfach 1304 85531 Haar Fax: 089-4613-5046

Einsendeschluß ist der 30. April 1996. Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen.



### etwas

#### Ich will's wissen

Bitte schicken Sie mir

Ȇber den Umgang mit Liebe, Sexualität Verhütung und

Schwangerschaft«
Broschüre

» Empfängnisverhütung Methoden und Möglichkeiten«

Broschüre

» Verhüten – null Problemo?« Kurzinfo im Comicstil

Absender:

Name

traße. Hausnr.

LZ, Ort

Ausschneiden, aufkleben und ab an die BZgA, 51101 Köln

... frag Conny, hieß
es immer in der Klasse.
Aber dann stellte sich
heraus, daß Connys
blumige Beschreibungen aus ihrem neuesten
Liebesroman stammten.

Wenn Du Dir Deine eigene Meinung über Liebe, Sexualität und Verhütung bilden willst, bestell' Dir unsere kostenlosen Info-Broschüren.

## Silber SSSM MSSSM

willst...

#### SO WERTEN WIR

Es ist nicht einfach. ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten.

**Unsere Testkriterien** sind aber erprobte Werkzeuge

Mit seinem neuen Leasing-Golf schafft er die Strecke München-Berlin in absoluter Rekordzeit



Verbrachte ganze drei Wochen Urlaub damit, seine Bestzeiten bei RidgeRacer zu steigern



War im Januar eine Woche beim Skifahren und hat sich tatsächlich nichts gebrochen oder gezerrt



Das Kleingedruckte

Um ein Spiel möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Spiel alleine werten Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der

Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spiel-spaß" gewählt - je höher die Wertung,

desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware - logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist - mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die

Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersemp-

fehlung ergibt sich ausschließlich

durch die Spielhandlung und Spielprä-

sentation. Sie wird nicht davon beein-

flußt, wie schwer ein Spiel zu spielen

ist oder ob Anleitung und Bildschirm-

texte z. B. nur in Englisch vorliegen.



Wolfgang

Mußte öfters mal auf U- und S-Bahn umsteigen, weil sein Cabriolet im Winter nicht anspringt



Sachdienliche Hinweise zum Fall "Tets Schwester" nimmt jede Video-Games-Redaktion entgegen



Robert

Hat sein 12 Jahre altes Motorrad herrichten lassen und freut sich deshalb schon auf den Frühling



Hat sich inzwischen sein viertes Bike gekauft, einen Roller, nur fürs Auto langt das Geld nicht

#### VG-HITPARADE

#### Media Control Top 10

_	neara contro		
1	(1) Super Mario World 2	SNES	
2	(neu) Donkey Kong Country 2	SNES	
3	(3) Donkey Kong Land	Game Boy	7
4	(6) Asterix & Obelix	SNES	
5	(2) Asterix & Obelix	Game Boy	1 3
234567	(5) Int. Superstar Soc. De L	SNES	intendo
7	(4) Die Schlümpfe	Game Boy	1 5
8	(7) Super Mario Land	Game Boy	0
9	(2) Super Mario Land III	Game Boy	
10	(-) Kirby`s Dreamland 2	Game Boy	
1	(7) FIFA Soccer '96	Mega Drive	
2	(1) NHL Hockey 96	Mega Drive	
3	(–) König der Löwen	Mega Drive	
4	(4) Die Schlümpfe	Mega Drive	
5	(6) WWF Raw	Mega Drive	90
234567	(neu) Vector Man	Mega Drive	ů
7	(neu) Stargate	Mega Drive	2
8	(5) Light Crusader	Mega Drive	
	/   Patman Faravar	Mona Drive	

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern.

#### VG-Leser Top 10

1	Donkey Kong Country 2
2	Tekken
3	Ridge Racer
4	Super Mario World 2
5	Sega Rally
6	Virtua Fighter 2
7	Int. Superstar Soccer Deluxe
8	Secret Of Mana
9	FIFA Soccer`96
10	Thunderhawk 2

Sonic III

SNES
PSX
PSX
SNES
Saturn
Saturn
SNES
SNES
PSX/SAT/SNES
PSX/SAT

Mega Drive

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

#### Die zehn besten Tests

1	Discworld	Playstation	88%
2	Alien Trilogy	Playstation	87%
3	FIFA Soccer`96	Saturn	86%
4	Descent	Playstation	84%
5	Civilization	SNES	84%
6	Samurai Shodown 3	Neo Geo	83%
7	Mystaria	Saturn	82%
8	NFL Quarterback Club`96	Saturn	81%
9	NBA in the Zone	Playstation	80%
10	Kabuki Clash	Neo Geo	78%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung, Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

#### spielt zur Zeit Sega Rally, Saturn hört zur Zeit Whale, We care Film-Favorit **Dangerous Minds** Alien Trilogy, PSX spielt zur Zeit hört zur Zeit Money Train, Soundtrack Film-Favorit Copycat spielt zur Zeit Ridge Racer Revolution, PSX hört zur Zeit Scooter, Back in the UK Film-Favorit **Showairls** spielt zur Zeit Civilization, SNES hört zur Zeit Hands on Yello, Diverse Film-Favorit **Toy Story** Total NBA'96, PSX spielt zur Zeit hört zur Zeit ABBA, Gold

Waiting to Exhale

Descent, Playstation

Breath of Fire 2, SNES

You're under Arrest

Money Train, Soundtrack

Toten Hosen, Opium fürs Volk

Die Hard 3 (NTSC-Laserdisc!)

Die Hits der Redakteure

#### Kinohits des Monats

Dangerous Minds mit Michelle Pfeiffer
Golden Eye mit Pierce Brosnan
Ein Schweinchen namens Babe
Abbuzze! Der Badesalz -Film
Copykill mit Sigourney Weaver und Holly Hunter

Film-Favorit

spielt zur Zeit

hört zur Zeit

Film-Favorit

spielt zur Zeit

hört zur Zeit

Film-Favorit

Mortal Kombat mit Christopher Lambert
Money Train mit Wesley Snipes und Woody Harrelson

8 Pocahontas Disney-Zeichentrickfilm 9 Sieben mit Brad Pitt und Morgan Freeman

Showgirls mit Elizabeth Berkley und Kyle MacLachlan

#### Wariungslista

Immer wieder fragen Leser an, welches Spiel wann getestet wurde und welche Spielspaß-Wertung es erhalten hat. Nach über drei Jahren Video Games ist unsere Wertungsliste allerdings auf ein derart stattliches Maß angewachsen, daß der Abdruck im Heft, wie wir dies in früheren Ausgaben zu tun pflegten, mehr als zehn Seiten füllen würde. Aus diesem Grund haben wir die Wer-

tungsliste ausgelagert. Ihr könnt sie gegen einen kleinen Unkostenbeitrag von 10 Mark in bar oder Briefmarken bei der Redaktion bestellen.

Die Liste ist im Moment 42 Seiten stark und enthält alle VG-Tests nach Systemen geordnet. Die Liste wird jeden Monat ergänzt. Mittlerweile indizierte Titel tauchen natürlich nicht mehr in der Wertungsliste auf.



Die schlagfertigen Neuen unter sich: Basara vs. Gaira



Bei Nakoruru wippt die Oberweite mehr als zuvor

a sind sie wieder, die unerschrocken Samurai-Recken aus dem königlichen SNK-Lager. In bewährter Beat'em-"Up-date"-Manier werden Euch fünf brandneue Kämpfernaturen und frisch arrangierte Hintergründe präsentiert. Unter den Greenhorns befinden sich Martial Arts-Spezialisten verschiedener Herkunftsländer: Aus China angereist ist "Shizumaru", die sich mit Sonnenschirm und Katana-Schwert bewaffnet als neue Powerfrau aufspielt. Als weitere Newcomerin stellt sich "Rimnerel" vor, sie stammt aus dem hohen Norden, was an ihren Schockgefrierkünsten unschwer zu erkennen ist. Schwergewichtler "Gaira" hingegen trägt eine tonnenschwere Stahlkette um seinen Büffel-

Shodown 3

hals, die als unbarmherzige Schlagwaffe dient. Jüngling "Basara" bearbeitet seine Kontrahenten mit einem messerscharfen Sichelwurfstern. Als letzter Fighter meldet sich "Amakusa" – der Endgegner vom ersten Teil – wieder an die Prügelfront zurück. Auch sieben alte Haudegen schafften den Sprung in die dritte Prügelsaga. Für jeden Kämpfer gibt es nun eine zweite Persönlichkeit (gut oder böse) im Player-Select-Screen anzu-

wählen. An eine dreistufige Auto-Block-Funktion wurde ebenfalls gedacht. Äußerlich unterscheiden sich die Twins lediglich durch ein anderes Klamotten-Outfit. Dafür hat das Spiegelbild ein leicht abgeändertes Schlagrepertoire. ws



Was besagt ein altes Sprichwort doch so schön: Aller guten Dinge sind drei. Leider trifft das auf Samurai Shodown 3 nicht ganz zu. Die Entwickler gaben sich zwar mächtig Mühe, die ver-

schiedenen Kämpfernaturen grafisch und spielerisch besser in Szene zu setzen, aber dennoch wollte sich der gewisse Suchtfaktor der beiden Vorgänger nicht bei mir einstellen. Ob es an den spärlichen Hintergrundszenarien oder fehlenden Innovationen liegt, kann ich nicht ohne weiteres beantworten. Die Idee mit der zweiten Identität eines Charakters ist zwar ein lobenswerter Einfall, trägt aber wenig zum alles entscheidenden Spielspaßfaktor bei. Und trotzdem überrascht die Fortsetzung mit einem anderen (etwas besseren) Spielgefühl: Geaen die schön aezeichneten Hintergründe von Samurai Shodown 2 kommt die Fortsetzung zwar bei weitem nicht an, dafür steckt der hervorragend gelungene Soundtrack die Vorgänger allesamt in die Tasche.

System: Neo Geo CD Spieletyp: Beat'em Up Megabit: CD Hersteller: SNK Testversion: Maro

Spieler: 1 bis 2 Features: Save, Continue Schwierigkeitsgrad: 5 Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 70% Musik: 79% Soundeffekte: 69%

Spiel- 830/0



Die Sprite-Animationen wurden nochmals überarbeitet und grafisch verschönert



Nur selten gibt es solche schönen Hintergründe zu bewundern

m Jahre 1999 gibt es in Japan ein fürchterliches Erdbeben, das die gesamte Region um Tokio verwüstet. Die Mächte des Bösen nutzen die Situation aus und versuchen alles unter ihre Herrschaft zu bringen. Ein Eliteteam wird auf die Reise geschickt, um den Schurken das Handwerk zu legenl. Zehn Kämpfer aus der Anime-Rubrik stellen sich im Auswahlmenü zum ultimativen Fight. Einige der



Zwei niedliche Anime-Mädels zeigen sich gerne von ihrer besten Seite

> Alle Moves sind effektvoll in Szene gesetzt

### Fantasy-Keilerei

Figuren tragen Schlagstöcke, andere Kleinwaffen mit sich herum, währenddessen der Rest sich voll und ganz auf seine Zauberkünste verläßt. Habt Ihr einen Gegner besiegt, kann Euer Charakter die Special-Move-Technik in sein Schlag-Repertoire aufnehmen. Allerdings merkt sich Euer Recke nur einen Move, der bei der nächsten Übernahme wieder aus seinem Gedächtnis gestrichen wird.



Übertrieben viel ist den Machern dieses NG-Beat'em-Up's nicht gerade eingefallen. Wenigstens die Idee mit dem "Move-Klau" zeigt etwas Kreativität auf. Bei der technischen Ausführung fängt es dann schon an zu hapern: Die Figuren sind zwar fast bildschirmgroß, dafür läßt die Animation stark zu wünschen übrig und der 3D-Zoom erweist sich als wahrer Rukkelalbtraum. Ein Lob gebührt den Grafikkünstlern, die sich mit abwechslungsreichen Backgrounds und schöner Charaktergestaltung schon etwas mehr Mühe gegeben haben. Die recht japanische Dudelmusik konnte mich ebenfalls nicht begeistern. Unterm Strich bleibt ein durchschnittliches Prügelwerk übrig, an dem hauptsächlich begeisterte Anime-Freaks ihren Spaß haben werden.

System: Neo Geo CD Spieletyp: Beat'em-Up Megabit: CD Hersteller: Technos Testversion: MARO Spieler: 1 bis 2 Features: Continue. Spielstandspeicherung Schwierigkeitsgrad: 5 Preis: ca. 130 Mark VG-Altersempfehlung: ab 12 Grafik: 66% 54% Musik: Soundeffekte: 56% Spielspaß

partnervermittlung: birgit von acclaim (25J, 172 groß) sucht immer noch den mann fürs leben

icht mehr ganz brandneu, aber immerhin noch einen Test wert, ist das erste NG-Beat'em-Up aus dem renommierten Hause Hudson Soft. Wieder stehen Euch acht witzige Anime-Fighter zur Auswahl, die Teils mit verschiedenen Waffen ausgestattet sind: Vom Katana-Schwert über Doppeldegen bis zur überdimensionalen Streitaxt ist alles dabei, was das Kriegerherz begehrt. Einige Recken, die keine schneidige Klinge abbekommen haben, hetzen dafür Ihre angriffslustigen Haustiere auf die Gegnerschaft. Mit gewohnten Joystick-Kombinationen vollführt Ihr imposante Special/Defense- und Attack-Moves,



Fetzige Special-Moves beherrscht jeder Kämpfer

### Anime-Spaß

die durch eine zusätzliche Magic-Leiste erst ihre volle Wirkung offenbaren. Während der Kämpfe helfen zufällig eingeworfene Power-Up's in Form von Mahlzeiten den Energiebalken aufzufrischen. Aber auch Anti-Extras wie Giftflaschen oder Bananenschalen, bedrohen die Gesundheit Eurer Helden. Habt Ihr trotz aller Gemeinheiten alle Mitbewerber erledigt, warten ganze vier Endbosse darauf, eine ordentliche Tracht Prügel einzustecken.



Bei Kabuki Klash sprechen überwiegend die Waffen



Respekt, meine Hudson Soft-Herren. Daß gleich das Debütspiel so gut gelingen würde, hätte ich nicht gedacht. Obwohl eine große spielerische Verwandtheit mit Samurai Shodown erkennbar ist, hinterläßt Kabuki Klash einen erfrischenden Eindruck und kann ohne Probleme mit der restlichen Prügelkonkurrenz aus der SNK/Capcom-Ecke an einem Strang ziehen. Als zweites gefiel mir das ausgewogene Charakterdesign und die sehr flüssige Animation der Spielfiguren. Auch die Hintergrundgestaltung ist künstlerisch sehr gut gelungen und wartet mit vielen bewegten Details auf. Wer Beat'em-Up's im kunterbunten Anime-Stil mag und auch vor schweren Gegnern nicht zurückschreckt, kann Kabuki Klash beruhigt in seine Sammlung aufnehmen.

System: Neo Geo CD Spieletyp: Beat'em-Up Megabit: CD

Hersteller: Hudson Soft **Testversion: MARO** Spieler: 1 bis 2 Features: Continue, Save-Option

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7 Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

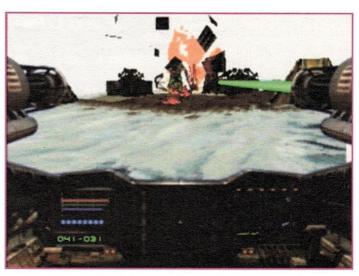
Grafik: 81% 69% Musik: Soundeffekte: 74%



Spielspaß







Hier ein Angriff auf einen Fabrikkomplex des Alien-Gegners

Seit dem letzten Versuch das Jumpgate zu zerstören, hat sich in den darauffolgenden zwanzig Jahren viel geändert. Die Kämpfe mit den Aliens sind bereits lange beendet, doch die Vereinten Nationen haben sich im Laufe der Zeit politisch und in sozialen Aspekten stark zerrüttet. Neue Planetensiedlungen und verlassene Heimatstätten der Aliens werden wegen ihrer Schätze und Technologien rücksichtslos geplündert. Unsere Geschichte beginnt auf dem Jumpgate-Planeten, auf dem ein geheimnisvolles Artefakt gefunden wird. Ohne Auftrag und im All treibend, empfängt Söldner-Captain Avery Flynn einen schwachen Notruf von der Finder-Basis. Doch als die Crew eintrifft, gibt es keinerlei





Der Mix aus Film- und Computer-Sequenzen ist wieder hervorragend gelungen

### Beyond the Gate

Anzeichen von Leben, und das Artefakt ist verschwunden. In der Rolle von Flynn geht Ihr auf die Suche nach dem mysteriösen Apparat. Mit drei Gefährten an Bord (Hovercraft, Kampfiet oder stationärem Geschützturm) erkundet Ihr zahlreiche Planeten und helft Euren Space-Kollegen aus der Patsche. Insgesamt sechs Großkampagnen, die in mehrere Einzelmissionen aufgeteilt sind, gilt es zu meistern. Wer dem automatischen Waffenknecht nicht traut, darf sein Angriffsfahrzeug selbst bestücken. Zur Auswahl stehen Laserkanone, Plasmastrahler, Lenkraketen sowie diverse Zusatz-Optionen.



Da freut sich der 3DO-Besitzer: Nach langer Action-Ödnis ist mit Shockwave 2: Beyond the Gate endlich wieder mal ein grundsolides Weltraum-Ballerspiel erschienen. Das SF-Szenario ist prächtig und das Geheimnis um das zu erreichende Ziel des Spiels fesselt für Wochen an den Bildschirm. Neben den fetzigen Planetenschlachten. kniffligen Missionen (auf 2



System: 3 DO Spieletyp: Action-Shooter Megabit: 2 CD's Hersteller: EA Testversion: EA Spieler: 1 Features: Paßwort, Save-Funktion Schwierigkeitsgrad: 7

Preis: ca. 120 Mark VG-Altersempfehlung: ab 12

70% Grafik: 67% Musik:

Soundeffekte: 68% Spielspaß



Pfeilschnelle Raumer fliegen unentwegt neue Angriffe



tur geht's los. Moose macht Euch das Leben schwer.

eadysofts interaktive Filne haben es ja schon zu einem gewissen Kultstatus gebracht. Nach den Abenteuern von Ritter Dirk und Space Ace reiht sich Braindead 13 nahtlos in die Serie der tausend Tode ein. Ihr seid diesmal ein Computertechniker, der zwecks Rechner-Reparatur auf die Burg des unheimlichen Dr. Neurosis gerufen wird. Der lebt als isoliertes Gehirn in einem Mega-Computer und plant, die weltweiten Netze und damit die Macht zu übernehmen. Mitwisser sind unerwünscht und da der Doc etwas gehandicapped ist, jagt er seinen durchgeknallten Assistenten Fritz hinter Euch her. Nebenbei ist das Schloß noch von dem Vamp Vivi, dem muskulösen Idioten Moose, zwei hungrigen Hexen und allerlei Viehzeug und Geisterkram bewohnt. Wie üblich haltet Ihr den abgedrehten Zeichentrickfilm am Laufen (und Euch am Leben), indem Ihr an der richtigen Stelle das richtige Joypad-Kommando gebt. Vier Richtungen und ein Knopfdruck machen summasum-

Dies sind nur ein paar von den Gemeinheiten, die Euch widerfahren, wenn Ihr falsch oder zu spät reagiert



Von den Hexen müßt Ihr zwei Augen mopsen, um weiterzukommen

### Hirntot mit 13 Bicaindead 13

marum fünf Möglichkeiten für jede Aktion. Meist werden Sequenzen von drei oder mehr Kommandos gefordert, was die Anzahl der Versuche steigert. Tips wie in *Dragon's Lair 2* (aufleuchtende Gegenstände) gibt's in *Braindead 13* nicht. Dafür sind Rücksetzpunkte, an denen Ihr nach einem verlorenen Leben weitermacht, zahlreich und können

Vivi und Fritz

gehören zu den

Hauptpersonen des

den. Die längste Kombination ist der Endkampf, der 14 Kommandos umfaßt. Der komplette Film wird nach dem Durchspielen nicht gezeigt.

jederzeit abgespeichert wer-



Den Witz von Braindead 13 machen zweifelsohne die Todesarten aus, mit denen Ihr nach einem falschen oder späten Kommando abtretet. Hier haben sich die Entwickler eine Menge einfallen lassen. Allerdings ist das mit



den "tausend Toden" keineswegs übertrieben, und deshalb werdet Ihr auch die zahlreichen "Behandlungsmethoden" vom fiesen Fritz bald auswendig kennen. Dazu kommt. daß das Schloß stellenweise zweigeteilt ist und Ihr durch identische, jedoch spiegelverkehrte Szenarien hetzt. Dadurch wird der Ablauf öfter unloaisch und Ihr verliert die Orientierung. Bei mir hinterläßt das Spiel durch die recycleten Scenen einen recht sparsamen Eindruck. Dazu kommt die magere Story. Ich hatte schon immer Schwieriakeiten, interaktive Filme als Videospiel anzusehen, aber Braindead 13 ist keineswegs besser als seine Vorgänger, im Gegenteil. Laut Anleitung ist Braindead 13 ab sechs Jahren empfohlen. Das halte ich für etwas heftig. Sicher. Sechsjährige sind heute schon anders drauf, als wir damals, da sich die Animationen aber häufig hart an der Grenze zum Geschmacklosen bewegen, möchte ich Braindead 13 niemandem unter 12 empfehlen. Mit den oft unlogischen Kommandos und dem, durch das dünne Ende fehlenden Motivationskick lautet meine Empfehlung: Für Fans. 🛚

System: 3 DO

Spieletyp: Interaktiver Film

Megabit: 2 CDs Hersteller: Readysoft Testversion: Galaxy

Spieler: 1

Features: Speicheroption Schwierigkeitsgrad: 5 Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 73% Musik: 72% Soundeffekte: 70%





### Des Rätsels Lösung

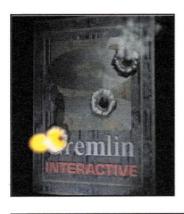
Komplexe Rollen-, Actionoder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spiele-Experten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort, die Euch immer wieder auf den rechten Pfaden durch neue gruselige Abenteuerwelten begleiten...

### **Sony Playstation**

### Loaded

Sandro Lambeck aus Berlin wollte auch mal seinen Teil zu den Tips-und-Tricks-Seiten der VG beitragen und so geschah es denn eines schönen Winterabends, daß er sich aufschwang, Gremlins neues Ballerspektakel nach und nach zu lösen.

Ein zusätzlicher hilfreicher Tip gelangte außerdem durch Ioannis Petroglous Zutun in meine Hände. Per Tastenkom-



bination könnt Ihr im Pausenmenü drei praktische Cheat-Optionen aktivieren. Haltet dazu erst einmal L1 und L2 mindestens zehn Sekunden lang alleine gedrückt und gebt dann (bei weiterhin gedrückten L-Tasten) die folgenden Befehle ein:

Startpunkt angibt und "E" den Ausgang bezeichnet. Die sehr kleinen, schwarzen Zahlen in den Labyrinthen bedeuten folgendes: 1=gelbe Karte, 2=rote Karte, 3=grüne Karte, 4=blaue Karte, 5=Energie, 6=Munition, 7=Spezialwaffe, 8=Upgrade, 9=Special.



Unsere einsendefreudigste Leserschaft ist im Augenblick eindeutig die (finanziell besser ausgestattete) Avantgarde der 32-Bit-Konsolenbesitzer. SNES- und MD-Tips stehen bei der Mehrheit aber immer noch hoch im Kurs, sie mögen deshalb wieder mehr Stoff rüberwachsen lassen, gerade in der närrischen Zeit, ey!

### Munition auffüllen

Health **Weapon Powerup** 

1

Wenn Ihr Euern Munitionsvorrat allerdings zu weit hochpowert, kann es passieren, daß das Spiel abstürzt, also lieber immer mal wieder Pause drükken und die Munition nur bei echtem Bedarf auffüllen.

Zurück zu Sandros Levelkarten: Die größeren, leicht bläulichen Zahlen beschreiben die Lage der Schlüssel. Die Reihenfolge der Schlüssel steht jeweils bei den einzelnen Karten dabei, wobei "S" Euern

### und Tricksseiten nur noch zur Hälfte im feschen Mausgrau gehalten sind. 2. Bitte gebt bei allen Einsendungen aus dem Inland Eure Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut,



Per Tastendruck könnt Ihr im Pausemenü Energie oder Munition jederzeit bequem wieder erhöhen

Ver die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen können auch farbig auf weißem Papier (weder kariert noch liniert) eingesandt werden, da wir unsere berüchtigte mürrische Computeranlage auf Trab gebracht haben und die Tips-

Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch sowieso ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.

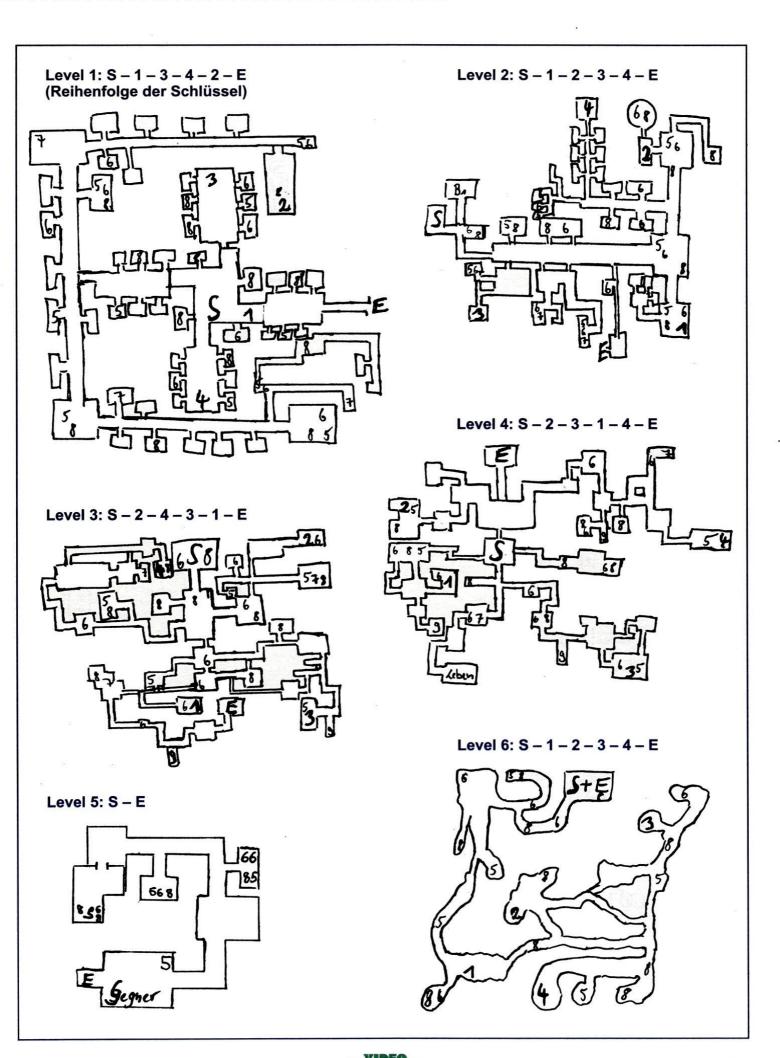
3. Wenn Ihr einen IBMkompatiblen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte gleich auf Diskette (möglichst im Word- oder ASCII-Format), ansonsten könnt Ihr sie auch faxen. Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und nicht als Datei schicken, Tabellen könnt Ihr, wenn Ihr sie schon erstellt habt, auch im Dateiformat belassen.

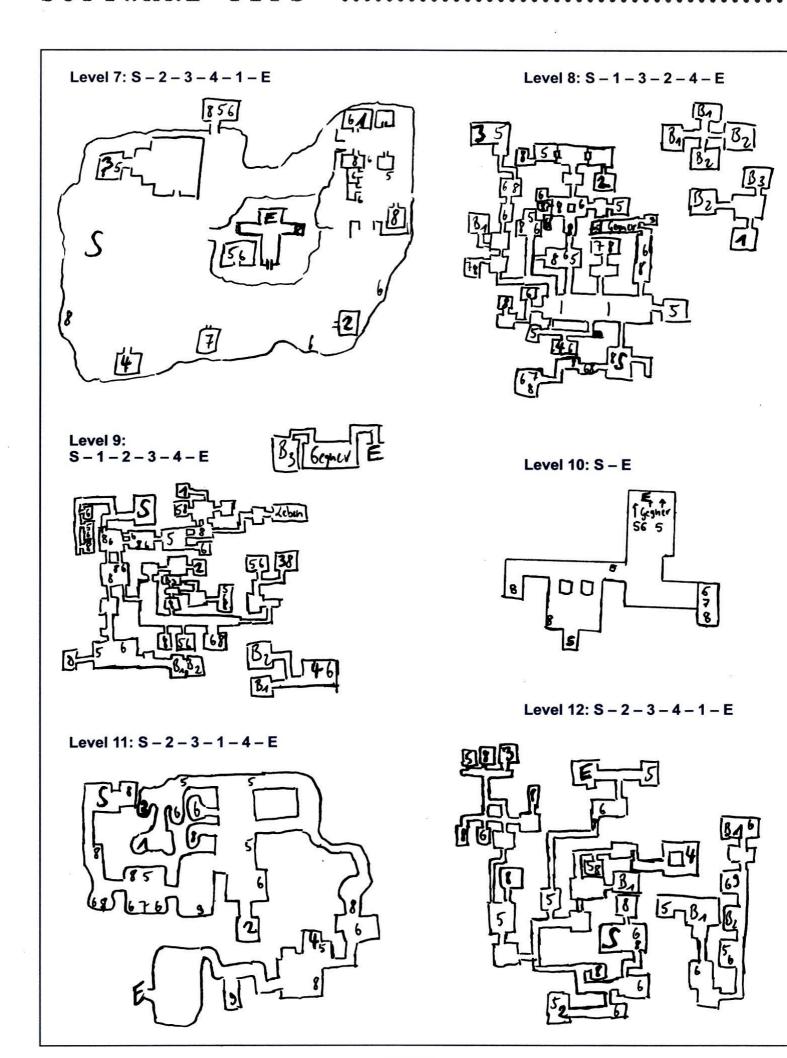
4. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der VIDEO GAMES oder Konkurrenzblättern abzuschreiben. Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. Schreibt bitte ab jetzt auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind.

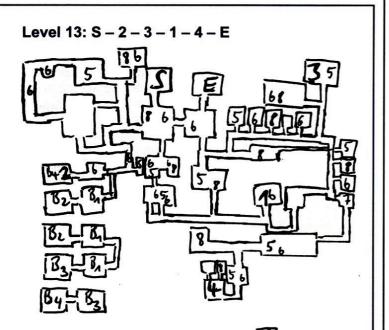
5. Tips und Lösungshilfen zu Mario-, Sonic- oder Mickey Maus-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen Zelda, JP, DKC und AvP sind wir bestens eingedeckt.

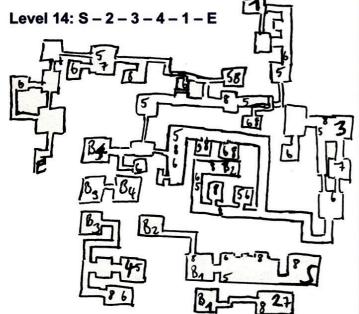
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor 40 bis 500 Mark!

Unsere Adresse: Magna Media Verlag AG Redaktion VIDEO GAMES Rubrik: Tips & Tricks Hans-Pinsel-Straße 2 85540 Haar bei München

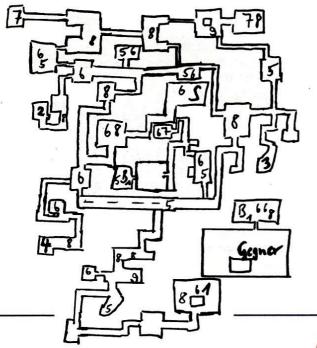






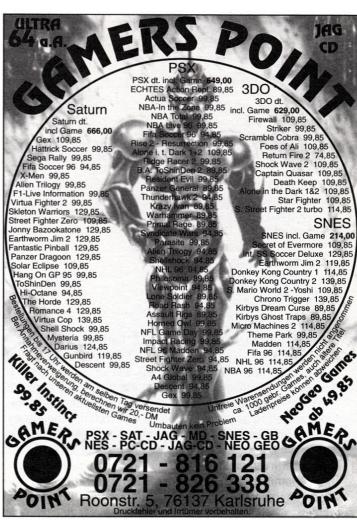


Level 15: S - 2 - 3 - 4 - 1 - Gegner









### **Sony Playstation**

### wipEout

Bernhard Babel aus Hürtgenwald hat die eigentliche Motivation dieses Spiels nach zwei durchgespielten Wochen bei den Time Trials entdeckt. Die Taktiken, mit denen Berni seine Wahnsinns-Bestzeiten erfahren hat, finden sich im Anschluß.

Wie üblich stellte der Einsender seinen Werken noch ein paar allgemeine Tips voran – wir lassen Ihn gewähren:

### 1. Allgemeine Tips

Zuerst sollte man einen Feisar-Gleiter nehmen und mit diesem drei bis fünf Single-Rennen fliegen. Wenn Ihr Euch unter den ersten fünf plazieren könnt, beginnt das eigentliche Spiel. Jetzt sollte ein AG-Systems-Gleiter genommen und damit so lange auf der ersten Strecke im Time-Trial-Mode geflogen werden, bis man sich unter den ersten Dreien plaziert

Jetzt könnt Ihr eigentlich mit allen Gleitern nach kurzer Eingewöhnungsphase fliegen:

**AG-Systems:** Schnell, gefühlvoll zu lenken – der beste Gleiter.

**Auricom:** Durch die schlechte Beschleunigung langsamer und träger als AG.

Quirex: Sehr schlechte Beschleunigung, nicht lenkbar.

Feisar: Zu gute Lenkung – übersteuert oft, für vordere Plazierungen zu langsam.

Die Kurven lassen sich nicht mit einer einzigen Lenkbewegung meistern, ständige leichte Korrekturen ohne ruckartige Lenkbewegungen führen zu guten Zeiten.

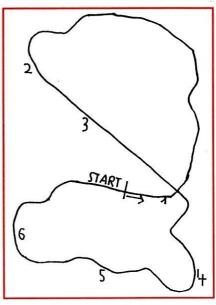
Die folgenden Strecken-Tips gelten grundsätzlich nur für AG-Systems.

Mit Feisar braucht man die Kurven nicht so extrem zu nehmen, bzw. teilweise keine Luftbremsen zu benutzen.

Mit Auricom und Quirex muß stärker vorgesteuert werden, die Kurven sollten extremer genommen und der Luftbremseneinsatz verstärkt werden.

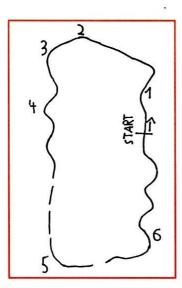
### 1. Altima

- 1) Haltet Euch in der ersten Kurve am rechten Rand, so daß Ihr in der R-Kurve rechts an dem doppelten Turbo-Pfeil vorbeifliegen könnt. Haltet Euch dann links, damit Ihr nach der Steigung den T-Pfeil am linken Rand erwischt.
- Kurz vor dem Sprung die Gleiternase runtersenken (Steuerkreuz nach vorne), kurz vor Ende des Gefälles die Gleiternase wieder in normale Position bringen.
- 3) Turbo in der Steigung nach dem Tunnel einsetzen.
- 4) In der Mitte der Steilkurve bleiben und leicht nach außen treiben lassen (nur kleine Korrekturen vornehmen, keine starken Lenkbewegungen machen), damit Ihr am Ende ohne große Lenkbewegungen in die Gerade einfahren könnt.
- Orientierungshilfe: Beobachtet nur den inneren rechten Kurvenrand.
- Nehmt den Tunneleinflug außen, dann die L-Kurve am inneren linken Rand.



### 2. Karbonis

- Nehmt die ersten Kurven so, daß Ihr vom Ende der einen in die Innenseite der anderen hineingetrieben werdet (Diagonale von der Innenseite der einen zur Innenseite der anderen Kurve).
- Nehmt die Kurve aus dem Tunnel heraus ganz innen, steuert vor, um den Turbo links dahinter zu bekommen.

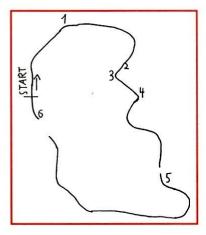


- 3) Lenkt dann direkt nach rechts, nehmt die erste R-Kurve ganz innen, damit ihr die doppelten T-Pfeile am äußeren rechten Rand der anschließenden L-Kurve erwischt (sieht äußerst wackelig und unbeabsichtigt aus, bringt aber bis zu 0,5 Sekunden).
- 4) Nehmt die scharfe L-Kurve von der Mitte aus, lenkt dann nach rechts gegen.
  - 5) Fliegt die L-Kurve von der Mitte aus an und zieht den Gleiter danach scharf nach innen (Timing-Übung!).
    - 6) Nehmt die letzten sich abwechselnden Steilkurven wie bei Punkt 1 beschrieben. Dabei kommt es darauf an, daß Ihr möglichst weit nach innen in die nächste Kurve hineingetrieben werdet (Zeitersparnis von bis zu 1 Sekunde). Die letzte Kurve vor der Zielgeraden so weit innen wie möglich nehmen, bereits kurz vor dem Kurvenende einen Turbo zünden.

### 3. Terramax

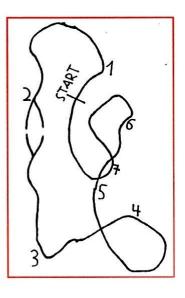
- Am Ende des Anstiegs links halten, um den doppelten T-Pfeil mitzunehmen.
  - 2) Erstes leichtes L-Bremsen
- Auf den rechten Rand der L-Kurve zufliegen, vor dem Anecken L-Bremse und scharf nach links lenken.
- Innen halten, damit Ihr auf keinen Fall den doppelten T-Pfeil erwischt. Auf Höhe des

- ersten Pfeils R-Bremse und nach rechts lenken. Die folgende L-Kurve von außen anfliegen, vor der Kurve schon L-Bremse drücken und lenken.
- 5) Nach dem Sprung in die Bahnmitte steuern, um dann in der Kurve scharf nach innen ziehen zu können. An den linken Rand der Strecke lenken, um den dreifachen T-Pfeil richtig anfliegen zu können. Nach dem Pfeil versuchen, den Gleiter in der Mitte der langgezogenen R-Kurve zu halten.
- 6) Den Turbo nach dem Sprung auf der Zielgerade benutzen.



### 4. Korodera

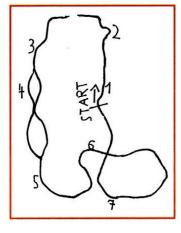
- 1) Die erste scharfe L-Kurve von außen anfliegen, dann scharf nach links lenken, so daß Euer Gleiter am linken Fahrbahnrand aus der Kurve rauskommt, die zweite dürfte kein Problem darstellen.
- Fliegt auf die Mitte der Abzweigung (Mauer) zu und lenkt erst im letzten Moment nach rechts.



- Fliegt die L-Kurve von der Mitte her an, lenkt scharf nach links, so daß Ihr nach rechts auf die zweifachen T-Pfeile getrieben werdet.
- Die erste Steilkurve von der Mitte her nehmen, die zwei folgenden von ganz innen.
- 5) Achtet beim Sprung darauf, daß Ihr nicht in die Nähe der beiden Kamine kommt, auf keinen Fall vor oder während des Sprungs den Turbo nehmen.
- 6) Fliegt bei der Steigung weit rechts, damit Ihr im oberen Teil den T-Pfeil erwischt. Nehmt die erste L-Kurve ganz innen (vorsteuern), setzt bei der zweiten von außen an und zieht scharf nach innen, damit Ihr links die dreifachen T-Pfeile mitnehmt.
- 7) Setzt am Anfang der R-Kurve leicht die R-Bremse ein, um das hohe Tempo herabzusetzen, versucht Euch in der Mitte der "Gleitbahn" zu halten, um den T-Pfeilen zu entgehen. Den Turbo im Tunnel schon zünden.

### 5. Arridos

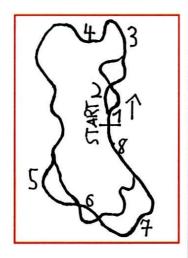
- Nach der ersten R-Kurve direkt zwischen Mitte und linkem Rand lenken. Jetzt könnt Ihr fast ohne zu steuern durchfliegen.
- In der ersten Tunnelrechtskurve innen links halten, damit Ihr die scharfe L-Kurve ganz innen nehmen könnt. Zündet nach dem Sprung den Turbo.
- Drückt schon am Ende der L-Kurve vor dem Sprung die Gleiternase nach unten und lenkt nach links, damit ihr den T-Pfeil erwischt. Richtet kurz



- vor der Streckenteilung die Nase wieder auf.
- 4) Fliegt erst links und dann rechts.
- 5) Die L-Kurve im Tunnel bereits vorsteuern.
- 6) Nehmt die R-Kurve soweit innen wie möglich, damit Ihr den dreifachen T-Pfeil am rechten Rand mitnehmen könnt.
- Unterschätzt die R-Kurven im Tunnel nicht! Wer hier aneckt verliert sehr viel Zeit

### 6. Silverstr.

 Korrigiert direkt nach dem Start die Flugbahn leicht nach rechts, sonst eckt Ihr sofort an.



- 2) Nehmt die linke Strecke. Fliegt nach dem Sprung erst geradeaus weiter und steuert kurz vor dem Wiederaufsetzen nach links. Haltet Euch am linken Rand, damit Ihr Euch ohne zu bremsen wieder problemlos in die Geradeausspur einfädeln könnt.
- 3) Beginnt schon in der ersten leichten L-Kurve mit dem L-Bremsen, fliegt rechts an den zwei T-Pfeilen vorbei. Beginnt kurz danach mit bremsen und lenken. Nehmt die R-Kurve durch R-Bremse und starker Lenkung ganz innen, damit Ihr die zwei T-Pfeile rechts erwischt.
- 4) Beim letzten der drei T-Pfeile die L-Bremse und Lenkung einsetzen, dann unbedingt den T-Pfeil am linken Rand der Steigung mitnehmen oder den Turbo einsetzen.
- Nehmt beide Male die linke Strecke.

### Gebrauchtspiele!

- An- und Verkauf -

SEGA \* Nintendo \* NEO-GEO \* Sony

030/7875192 - 030/7811536 "Marktübersicht Telespiele" gratis!

### **TVGAMES**

10823 Berlin Schöneberg, Grunewaldstr. 81 – 7875192 13353 Berlin Wedding, Brüsseler Str. 19 – 4532273



### Bodenbacher Str. 30 · 01277 Dresder

Neu Geu	
Neo Geo Modulmaschine m. Sp.	389,95
Art of Fighting	79,95
Art of Fighting 2	179,95
Samurai Shodown	119,95
Samurai Shodown 2	199,95
World Heroes 2	139,95
World Heroes 2 Jet	189,95
Fatal Fury	79,95
Fatal Fury 2	119,95
Fatal Fury Special	139,95
Galaxy Fight	199,95
3 Count Bout	99,95
Ninja Combat	99,95
Eightman	89,95
Last Resort	119,95
Nam 1975	99,95
Sengoku	89,95
Alpha Mission 2	69,95
Andro Dunos	89,95
Super Sidekicks	109,95
Trash Rallye	99,95
Riding Hero	89,95
King of Monsters	99,95
King of Monsters 2	119,95
Ghost Pilots	119,95
Football Frenzy	79,95
Aero Fighters 2 King of Fighters 94	189,95 209,95
Joy Joy Kid	99,95
Blues Journey	89,95
Spinmaster	109,95
Robo Army	129,95
Mutation Nation	129,95
Magican Lord	99,95
Burning Fight	99,95
Cyberlip	99,95
Baseballstars 2	89,95
Crossed Swords	89,95
Weitere Raritäten auf Abfrage !!!	30,00
Tel. 0351/2526	0611

### Sega Saturn Virtua Fighter dt

Virtua Fighter jp	59,95
Virtua Fighter 2 dt	119,95
Virtua Racing us	89,95
Virtua Open Tennis jp	49.95
Virtua Cop m. Gun dt	139,95
Victory Boxing dt	79,95
Victory Goal dt	89,95
Greatest Nine jp	49,95
Pebble Beach Golf jp	49,95
Shinobi X jp, dt	89,95
Deadalus jp	79,95
Sega Rally dt	119,95
Galactic Attack dt	79,95
F-1 Live Information jp	109,95
Clockwork Knight dt	69,95
Clockwork Knight 2 jp	79,95
Robotica dt	99,95
Steam Gear Mash jp	79,95
Gran Chaser jp	79,95
Panzer Dragon dt	99,95
Digital Pinball dt	89,95
NHL Allstar Hockey us	89,95
Bug us	89,95
Rayman dt	99,95
Worms dt	99,95
Thunderhawk dt	124,95
Mystaria dt	109,95
Siu Kang dt	149,95
Theme Park dt	109,95
Speed Pad	49,95
Adapter für Importspiele	49,95
Action Replay neu	99,95
Pad Verlängerung	24,95
Nambaltano	Distance of a 111

Neuheiten? Bitte anrufen !!!

Sony PSX · Super NES

Mega Drive, NeoGeo CD

NEU auch Ankauf von Videospielen und Konsolen



Nintendo ,Sega, Sony ,3DO,CD-I PC CD-ROM Mangas&Comics call now! 02521-4453

Preislisten!

Playstation dt	358,90	Saturn+Game ohne Netzteil,japanisch	183 9
Rayman	86,25	ohne Netzteil, japanisch	TOU, 2
Lemmings 3D	86,25	deutsch ohne Spiel	589,03
FIFA Soccer 96	89.70	Panzer Dragoon jap.	74,75
Loaded	86,25	Street Racer	89,70
Tekken	97,75	Virtua Fighter 2	88,55
Krazy Ivan	86.25	Super Nintender	

bis 2,50m Bilddiagonale Lieferungen per NN+9,50 P&V-Kosten.Ab 250,- Bestellwert liefern wir frei.Bei Annahmeverweigerung 20,- pauschale.Irrtum, Preisänderung etc.vorbehalten.  Lenkt innen um die Ecke herum, damit Ihr die beiden T-Pfeile erwischt.

7) Direkt nach der R-Bremse (+ Lenkung) müßt Ihr mit einem L-Bremsmanöver (+ Lenkung) beginnen. Erwischt die zweifachen T-Pfeile am linken Rand. Die beiden anderen Kurven dürften durch Einsatz der R- bzw. L-Bremse kein Problem mehr sein.

8) Lenkt direkt nach den drei T-Pfeilen nach rechts, sonst eckt Euer Gleiter noch auf der Zielgeraden an.

Und zum Abschluß noch die Bestzeiten vom Bernhardiner:

Strecke	Best Lap	Best Race
Altima	1:18,3	3:58,9
Karbonis	0:47,5	2:24,3
Terramax	0:49,7	2:31,6
Korodera	1:20,6	4:11,2
Arridos	1:11.8	3:40,2
Silverstrea.	0:56,0	2:53,2



Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer sicher gehen will, konsultiert vorher einen Mediziner seiner Wahl.

### **Super Nintendo**

### Donkey Kong Country 2

Erstmal ein herzliches "Hallöle" zurück nach Landsberg an Stephan Basener, der den MUSIC TEST und CHEAT MODE ausfindig gemacht hat, deren Existenz übrigens auch im Abspann angedeutet wird. Ihr müßt, um dorthin zu gelangen, im "Select Game"-Bildschirm auf einen freien Speicherplatz gehen und im Spielmodusauswahlbildschirm den Cursor auf "Two Player Contest" setzen. Jetzt nur noch schnell fünfmal hin-





tereinander nach unten gedrückt, und schon erscheint der MUSIC TEST (mit links und rechts, bzw. per Druck auf die Knöpfe können alle Stücke im Spiel angehört werden). Drückt Ihr bei diesem Menüpunkt wieder fünfmal schnell nach unten, dann wird Euer Menü um den CHEAT MODE bereichert. Wie dieser aktiviert wird, war auch durch Angebimmel in Landsberg nicht zu klären. Wer es rausbekommt, möge bitte schnellstmöglich vorsprechen, damit wir die Auflösung in der nächsten Ausgabe präsentieren können.

### **Sony Playstation**

### FIFA Soccer '96

Jens Franke aus Seelze kennt eine ganze Latte Special-Cheats, die offensichtlich sonst noch keinem der vielen FIFA-Code-Spezialisten bekannt gewesen sind. Aber fangen wir mit den "normalen", altbekannten Cheat-Optionen an. Um sie zu aktivieren, müßt Ihr ein normales Spiel anwählen, dieses pausieren und im Optionsmenü, das erst hier erscheint (das Optionsmenü aus dem Hauptmenü ist nicht

gemeint), Jensens Kombinationen eingeben. Wenn Ihr Euch beim Eingeben nicht verdrückt, wird jede korrekte Kombination am Ende mit einem "Klack" bestätigt.

Hauptmenüs (ganz unten) aktiviert werden, d.h. Ihr müßt zwecks Aktivierung dieser Cheats das Spiel ebenfalls abbrechen

### Oktoberfest (Lederhosen): $\Box \triangle \times \Box \triangle \triangle \triangle \triangle \triangle$

For	mal						
				Δ	Δ	×	Δ
	kkie						
	Δ	×		Δ	Δ	X	X
Bea	ach:						
	Δ	×	71	Δ	Δ	X	×
EA-	Tea	ms:					
	Δ	×		Δ	Δ		
De	faul	Pal	lette	:			
	Δ	X		Δ	Δ	Δ	X
Bik	ini:						10
	Δ	×		Δ	Δ	Δ	
Ski	ns:						
$\cdot$	Δ	X		Δ	Δ	Δ	Δ

Zwei weitere kleine Tricks stammen aus der Feder von Markus Galehr (oder Galeks?)

Invisible Walls:	×	×	×	Δ				Δ			
Curve Ball:	Δ,		×	Δ	×	×					
Crazy Ball:	×		Δ	×	×	Δ	6	×			
Dream Team:			Δ	Δ	×	×					
<b>Super Power:</b>	Δ		Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	
Super Goalie:						Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	
Super Offense:						Δ	×				
Super Defense:	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	×	Δ				
Elfmeterschießen:		Δ		×		Δ					
Stupid Team:		Δ	×		Δ	×					

Um die Cheats zu aktivieren, bzw. für eine oder beide Mannschaften auszuwählen, verlaßt Ihr wieder das Optionsmenü und drückt lediglich im normalen Pausemenü die Quadrat-Taste.

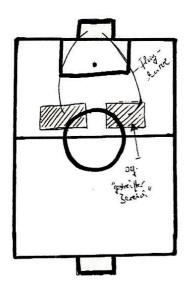
Die nun folgenden Cheats werden genauso wie gerade beschrieben, eingegeben (es ertönt ebenso ein Klacken zur Bestätigung). Um in den Genuß der zusätzlichen fünf EA-Teams (Programmierermannschaften) zu kommen, müßt Ihr das eben begonnene Spiel mit "Quit" wieder abbrechen und ins Hauptmenü zurückkehren. Dort findet sich dann bei der Mannschaftsauswahl ein zusätzlicher Menüpunkt namens "Z-Superstars" wieder. Die übrigen Cheats können nur im Optionsmenü des



aus A-Bludenz, und zwar nur bei der Sofortwiederholung:

- "Free Camera" einstellen. L1 drücken und gedrückt lassen und währenddessen mit den Richtungstasten die Kamera in der Höhe verstellen.
- Sonne und Schatten variieren. R1 drücken und gedrückt lassen und dabei wieder mit den Richtungstasten links rechts, oben, bzw. unten Beleuchter spielen.
- "Nach vier Sekunden schoß Tobias Herbst das erste Tor..." So großspurig tönt es zumin-

dest aus Rees-Haldern, wo der Tobi beheimatet zu sein scheint. Um ebenso schnell Tore zu erzielen, drückt Ihr im "gestreiften Bereich" (auf der Skizze) die Schußtaste und bewegt Euer Steuerkreuz (um mehr oder weniger Effet zu erlangen) in Richtung der Flugkurve. Der Ball wird dann in der Regel hinter dem Keeper einschlagen.





im Bild ganz unten rechts beweist) und trägt sich dort unter dem Namen "TWIRLY\_" ein. Das letzte Zeichen soll übrigens eine Leerstelle darstellen. Wenn Ihr daraufhin Start drückt, befindet Ihr Euch wieder im Hauptmenü, wo Ihr über das neue Icon die Level anwählen könnt. Die im Hintergrund vorbeiscrollende Landschaft ist ebenfalls neu.

### **Sony Playstation**

### Novastorm

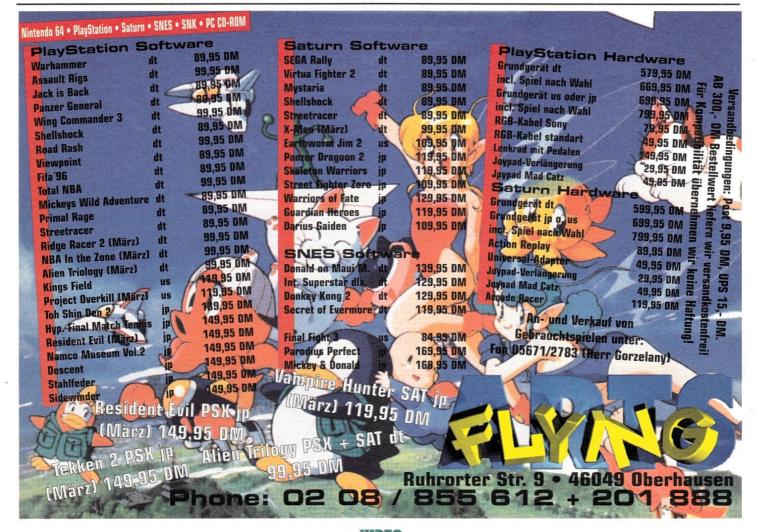
Nils Barghorn aus Wiefelstede faxte mir die praktische Levelanwahl zu, die da lautet:

Zuerst verschafft man sich durch eine kurze Warmspielrunde Zugang zur Highscore-Liste (Ihr müßt nicht sehr lange spielen, ein paar hundert Pünktelchen genügen vollauf, wie mein unrühmlicher Score So lassen sich alle Level auf den zwei CDs im Schnelldurchlauf anspielen



ocidoos Movem ocidoos Movem ocidoos Envicas ocodoos Envicas ocidoos Envicas

Level 2

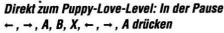


### **Super Nintendo**

### Earthworm Jim 2

Daß man durch Eingabe des alten Y A B B A Y A B -Cheats von Nick Jones verschiedene Tips zum Spiel verraten bekommt ("it's now time for the tip of the day..") stand ja bereits im Video Games Tips-Sonderheft letztes Jahr. Christian Rustmeier aus Wester-





burg wies in diesem Zusammenhang auf zwei besonders interessante Jones'sche Tagestips hin. Einer dieser Tips bezieht sich auf den versteckten Raum in Level Ate. Er befindet sich ungefähr da, wo man das erste Mal den Snott-Swing einsetzen muß. Hier geht Ihr noch ein Stück weiter bis zu der Stelle, die auch auf

der Skizze beschrieben ist. Jim muß mit dem Snott-Fallschirm über die Gabeln segeln (Pfeil). Dort wartet dann ein versteckter Teleporter (Kreuz).

Der andere Tip verrät, wie Jimbos Special Move funktioniert. Drückt zuerst nach oben und dann zusätzlich den X-Knopf. Wenn Ihr beides gedrückt haltet, bilden die Hän-

de von Jim eine Art Schutzschild. Damit könnt Ihr Euch vor dem Erdbeben im Lorenzos-Soil-Level schützen oder bei ISO 9000 vor den Wandschränken. Apropos Wandschränke: Wenn einer von ihnen erscheint, müßt Ihr hinund herlaufen, um Papier aufzuwirbeln. Der Aktenschrank macht dann die berüchtigte Schublade Nummer 2 auf. Springt auf die Schublade und von da einfach über den Schrank drüber.



### Mega Man 7

Andi Bachhofer aus Büchenbach hat eine handvoll nützlicher Hinweise für MM7 zusammengetragen. Die Codes stammen ebenso von Ihm:

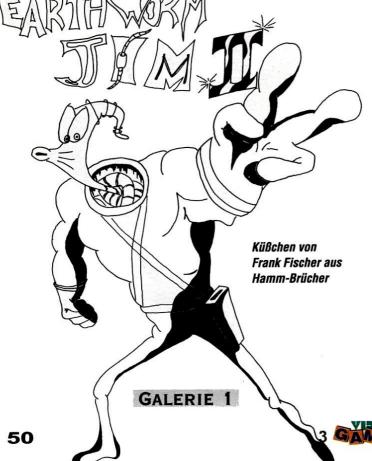
Den Buchstaben "R" von Rush findet Ihr im Burst-Man-Level, er befindet sich direkt auf dem Weg zum Endgegner. Der Buchstabe "U" von Rush befindet sich im Cloud-Man-Level. Wenn Ihr im Abschnitt mit dem unsichtbaren Boden seid, müßt Ihr kurz vor dem Levelende die Leiter, die direkt über Euch, nach oben heraufklettern (im Schnee sieht man's besser). Dort findet Ihr ein Leben. Springt nach links, jetzt erscheint das "U".

Das "S" ist im Junk-Man-Level versteckt. Schießt mit dem Freeze Beam auf den ersten Lavafall, der daraufhin gefriert und zerbricht. An dieser Stelle könnt Ihr durchlaufen. Unterhalb der Treppe sitzt das "S".

Im Freeze-Man-Level gibt es ein "H". Über dem ersten bröckelnden Boden (den Ihr nur mit Sprung Flitz erreicht) hängt eine Leiter, die Ihr erklimmen müßt. In dem Raum über der Leiter gibt es nochmals zwei bröckelige Böden, die sich ohne großen Aufwand erreichen lassen (nur schön links, rechts, links hüpfen). Schon seid Ihr im Besitz aller Buchstaben und des Superanzuges.

Geht, wenn Ihr im Besitz des Feuerrads von Turbo Man seid, zurück ins Slash-Man-Level. Brennt mit dem Feuerrad im Waldabschnitt mit den vier Bäumen den letzten Baum nieder (Baumkrone). Klettert die Leiter hinauf, die hier erscheint und geht nach links. Schießt den Tweety-Käfig mit aufgeladener Plasmakanone herunter.

Der Bolzen fürs Auto liegt im Spring-Man-Level. Vor der ersten Box, aus der ein Boxhandschuh herauskommt, geht es dann nach oben. Auf der linken Seite müßt Ihr die Box so einstellen, daß der Handschuh die Wand links zerschlägt. In diesem Raum ist dann der Bolzen fürs Auto.





### SOFTWARE-TIPS



Die Paßwörter: Nach Slash Man. 3 E-Tanks Nach der Straße: und alle Buchstaben 8735 5235 2556 2517 4416 1147 2858 8362

Nach Spring Man, 4 E-Tanks Nach Burst Man, 1 E-Tank +"R" und sonst genauso wie davor 8775 4215 2786 3546 4416 1847 8272 2554 Nach Cloud Man,

1 E-Tank + "R" und "U" Nach Shade Man, 4 E-Tanks + zusätzlich 1 W-Tank, 1 S-Tank 8335 und Flug-Flitz 2586 5812 7275

4555

3454 2272 3845 6554 Nach Junk Man, 1 E-Tank + "R" und "U" Nach Turbo Man, 3 E-Tanks, 4 8335

W-Tanks, 1 S-Tank + die bis-2586 2812 herigen Extras 8232 7231 7456 Nach Freeze Man, 2 E-Tanks, 1841

"R", "U", "H", Spürhund Flitz und den Exitpoint 8375

2756 3157 8338

Nach Head Clown, mit den gleichen Extras, wie zuvor 8375 2746 3147 8338

Frank Schmelter aus Düsseldorf steuerte noch einen coolen Musik-Gag bei: Wählt mal Shade Man aus und haltet den B-Knopf gedrückt, während Ihr mit Start oder Y bestätigt. Der tolle Shade-Man-Sound wird nun gegen das gute alte Ghouls'n-Ghosts-Thema ersetzt, das sogar noch fetziger als das Original klingt.



### Merkur - Software - Versand Kapellenstraße 12/04315 Leipzig/Tel.:0341/6892943/Fax:0341/6898602

SNES:	- 10.	Mega Drive Set	192,90
Donkey Kong 1	125,90	Fifa Soccer 96	99.90
Fifa Soccer 96	99,90	Light Crusader	105,90
MechWarrior 3050	99,90	Phantasy Star IV	105,90
NHL Hockey 96	109,90	Theme	105,90
Primal Rage	125,90	Saturn	599,00
Secret of Everm	107,90	Sega Rally	95,90
Weaponlord	129.00	Virtua Cop engl. Vers.	155,90
Yoshi's Island	104.90	Virtua Cop engl. vers. Virtua Fighter 2	95.90
Neu im Angebot:	101,50	Wing Arms	94,00
Sony Playstation	569,00	Panzer General	85.90
Sony Playstation Shockware	95,90	Worms	99,90

alle Neuheiten auf Lager / auch GB, MCD, GG und 32Xersand per NN 6,- + 3,-DM NN/Vorbestellung möglich/ alle Titel dt.Version / persi.Bestellannahme 8.30-20.00 / 20.00-8.30 Anrufbenatworter / ab 300,- DM Bestellwert Versandkostenfrei

# UFOGAMES

ANKAUF, VERKAUF, TAUSCH SEGA, NINTENDÓ, SONY PC SPIELE usw.

**Bundesallee 71** 12161 Berlin

Tel/Fax 030/8593635

Versand und Laden Hackstraße 30 70190 Stuttgart Tel. 07 11-2 62 42 09

### ACHTUNG Sega-Mega Drive, Super Nintendo, 3-DO, Saturn, Playstation, Sega-CD, 32-X

★ Die neuesten Games sofort lieferbar

Jede Menge Importspiele aus den USA + Japan Sonderangebote zu Wahnsinnspreisen für alle Systeme

Ältere Titel zu Minimalpreisen ab 29,- DM

★ Rollenspiele u. Strategiespiele, die man sonst vergeblich sucht ★ An- und Verkauf von Gebrauchtspielen

★ Amerikanische Game-Magazine

★ Ehrliche Beratung + Blitzversand

Sonderangebotslisten gegen frankierten Rückumschlag



### **Call now** (02622)83517 Scart-Umschalter

Sind Sie das lästige umstöpseln leid? Dann haben wir die Lösung für Sie!!! Der RGB-taugliche Umschalter für Video-

-fach Umschalter

7-fach Umschalter

TURING, Umbau
Saturn Umbau jp/engl/dv/50/60
Sony PSX Umbau
SMD 50/60Hz, jap/engl. Umbau
NeoGeo+Cd Samurai+Schweiß
NeoGeo+Cd Samurai+Schweiß
NeoGeo, Zaguar SGB Kabel+Hifianschluß 49,99 DM
SMD 50/60Hz, jap/engl. Umbau
NeoGeo+Cd Samurai+Schweiß
NeoGeo, Zaguar 50/60 Hz Umbau
SMD 50/60Hz Jap/engl. Umbau
SMD 50/60Hz, Sap/engl. Umbau
NeoGeo+Cd Samurai+Schweiß
NeoGeo+Cd Samurai+Schweiß
NeoGeo, Zaguar 50/60 Hz Umbau
SMD 50/60Hz, Jap/engl. Umbau
NeoGeo+Cd Samurai+Schweiß
NeoGeo+Cd Samurai-Schweiß
N



spiele mit Anschluß für die Stereoanlage.

3-fach Umschalter

139,99 DM

Sega Saturn RGB Kabel dt/us/jp 49,99 DM

Sega Saturn RGB Kabel+Hifi

49,99 DM

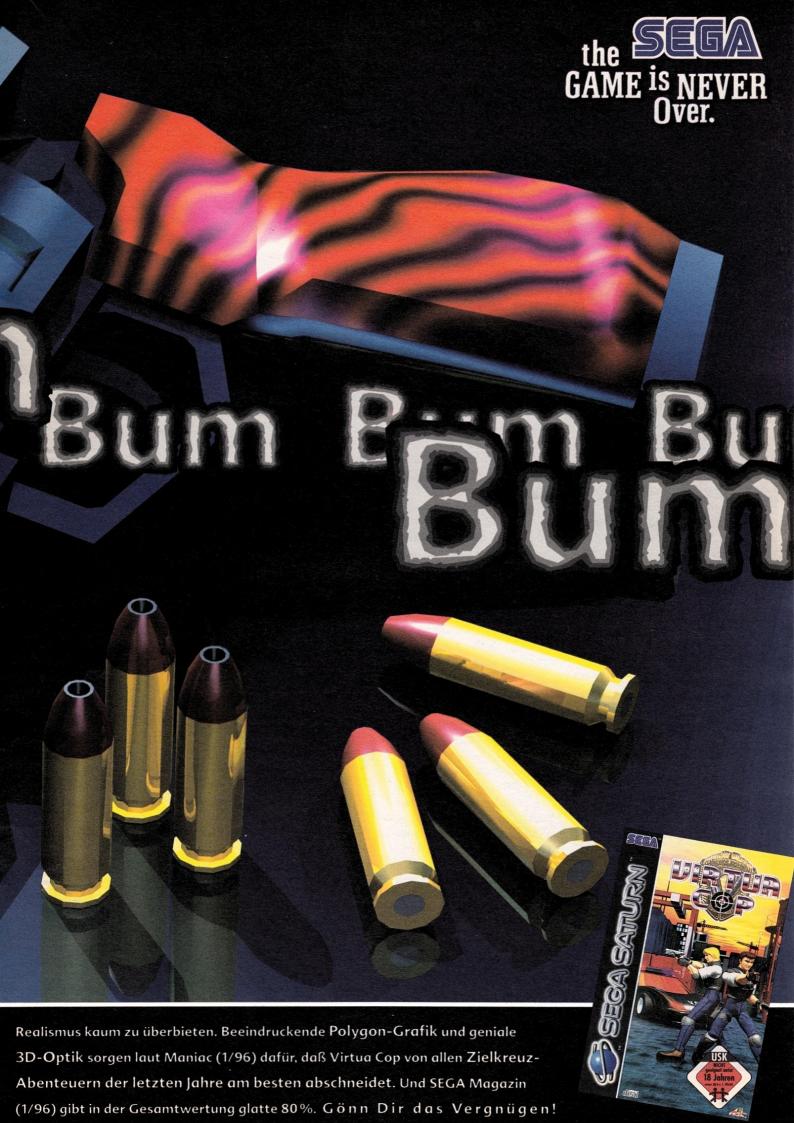
SNES RGB Kabel+Hifianschluß

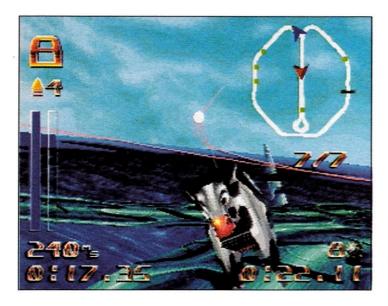
39,99 DM 249,99 DM Neo Geo, CD RGB Stereo 49.99 DM

Wolfsoft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583



VIRTUA COP! Jetzt geht's los: Die neue Generation der exklusiv für den SEGA SATURN entwickelten Spiele ist da. In Virtua Cop zum Beispiel, der 1:1 Automatenumsetzung, nimmst Du das Gesetz in die Hand. Mit der Virtua-Cyberpunk-Gun gehst Du auf Verbrecherjagd. Aber Achtung, der Feind schießt zurück. Virtua Cop ist an





### **Sony Playstation**

### Cyberspeed

Ein Prosit auf Wernerbräu, ähh, Werner Breu (kommt aus Cham), mit dessen Paßwörtern sich 'ne Kuh und 'n Extra-Schiff anwählen lassen. Gebt einfach bei der Paßworteingabe (erst auf "Load" gehen und dann "X" drücken) vierzehnmal die "3" oder vierzehnmal ein "L" (wie Luhtwick) ein. Ihr überspringt danach automatisch das Fahrzeugauswahlmenü und startet gleich mit der Muh. Für ein zusätzliches Fahrzeug lautet der Code vierzehnmal "V" (as in victory) Das neue Fahrzeug, dem kein Land zugeordenet ist, befindet sich im Menü zwischen Jamaica und USA. Vierzehnmal "B" wird auch akzeptiert, was es bringt, ist schwer zu sagen.





### Super Nintendo

### **Breath of Fire 2**

Dominik Gruber aus München bildete sich ein, einen kleinen Bauerntrick herausgefunden zu haben, durch den Ihr mit etwas Geduld alle Eure Leute maßlos aufpowern könnt, bzw. zu unendlich Geld kommt. Deshalb schrieb uns der Dominik folgende hübsche Zeilen:

"Mein Trick funktioniert allerdings erst, wenn Ihr ein eigenes Dorf besitzt, das in einem bestimmten Stil erbaut wurde (hängt davon ab, mit welchem Architekten man zuvor redet). Habt Ihr das richtige Dorf, von dem hier die Rede ist, erbauen lassen, dann müßte dort auch ein Koch zu finden sein, der imstande ist, aus Euren ganz gewöhnlichen Items neue Special-Items zu kochen.

Gebt ihm 3 x Shave Ice und Ihr erhaltet Power Food (+1 Attack).

Gebt ihm 2 x F-Spice und Ihr erhaltet Misou Soup (+ 1 Wisdom).

Gebt ihm 2 x Frisbees und Ihr erhaltet Dinker (+ 1 Agility).

Gebt ihm 2 x Shave Ice und Ihr erhaltet Gut BL (+ 1 Guts).

Wenn Ihr ihm danach drei der neugewonnenen Power-Up-Items (es spielt keine Rolle welche Items eingesetzt werden) zur Zubereitung überreicht, dann erhält man einen Goldbarren. Dieser kann in jedem Laden für 6000 Eier wieder verkauft werden.

### Sony Playstation

### Theme Park

Nils Barghorn aus Wiebittestede zum zweiten: Gebt als Nickname "BOVINE" ein und beackert danach Großbritannien. Der Cheat-Spitzname ermöglicht es Euch, durch gleichzeitiges Drücken der Quadrat-, Kreis- und X-Taste im Spiel Euern Kontostand jedesmal um 50 000 Einheiten nach oben schnellen zu lassen. Ein besonderer Screen weist Euch darüber hinaus bei jeder Eingabe diskret darauf hin, daß Ihr geschümmelt habt...



Lesen kann man die Message im Bild oben zwar kaum, aber heißen soll's : "Dirk has just cheated"

### **Super Nintendo**

### The Mask

Dank eines Insidertips können wir Euch heute bereits den Cheat Mode für das erst in der letzten Ausgabe getestete Film-Spiel präsentieren. Im Cheat Menü lassen sich z. B. unendlich Leben und Energie einstellen, bzw. die Levelanwahl aktivieren. Gebt im Optionsmenü die Tastenkombina-

tion A, B, X, Y, L, R, L, A, B ein, um hier eine neue Option, namens "Cheat Options" zu aktivieren. Wenn Ihr den "Level Selector" auf "On" stellt, könnt Ihr auf der Karte (siehe unten) mit Select die Level anwählen.





CHEAT OFFICE

Nun kann Stanley eigentlich nicht mehr viel passieren. Die supermagischen Kräfte dieses Menüs lassen kaum einen Wunsch offen.





Sega Saturn

### **High Velocity**

Stephan Steinbacher aus Rohrdorf meint, einen "Wahnsinns Cheat" aus der Trickkiste gezaubert zu haben. Warum so viel Understatement, lieber Stef, wir befinden uns doch nicht in England.

Um den Porsche, der sich normalerweise erst nach 36 gewonnenen Rennen die Ehre gibt, direkt anwählen zu können, drückt Ihr bei der Fahrzeugauswahl, wenn der Cursor bei "Type F" angelangt ist, gleichzeitig folgende Kombination: L + R + Y

Der Porsche vom "Type G" parkt logischerweise eine Garage weiter rechts. Wenn Ihr hier die gleiche Kombination noch einmal eingebt, dann läßt sich danach noch weiter rechts sogar ein waschechter Truck ("Type H") auswählen, der sich auch wie ein Truck fährt.

Paro

Zwei weitere Fahrzeuge, ein Porsche Carrera und der fette Truck rechts im Bild, habt Ihr per Cheat zur Auswahl **Super Nintendo** 

### Super Bomberman 3

Schüler Stef Hartmann steht die Arbeit laut eigenen Angaben bereits bis zur Unterlippe, was wohl auch der Grund dafür sein dürfte, daß der Ilvesheimer Tipnachschub etwas ins Stocken geraten ist. Zu fünf Spezial-Paßwörtern hat es diesen Monat immerhin gereicht (die normalen Paßwörter wurden übrigens bereits im Tips-Sonderheft letztes Jahr veröfentlicht, falls es wen interessiert).

Wer ein Spielverderber ist, schaut sich mit 0803 die Endsequenz an. Der Code 1511 bewirkt dagegen einen erstarkten COM-Gegner im Battle Mode.

Auch noch ganz nett sind 1616, 4622 oder 3194 (jeweils einzeln). Geht nach der Eingabe in den Battle Modus. Ergebnis: Die einzelnen Stages werden variiert, z.B. hat Stage 5 auf einmal vier Iglus auf dem Spielfeld (1616), dann gar keine Iglus aber drei Schneebälle (4622) oder zwei Iglus und einen Schneeball (3194).

Player Inc



der anders ist. Weil er anders aussieht, anders denkt, anders lebt. Und deshalb nicht in unser geordnetes Weltbild paßt. Ein Mensch, der uns fremd ist, weil wir wenig von ihm wissen.

Toleranz zeigt sich im Handeln. Deshalb sind diejenigen Vorbild, die mit dem, was uns auf den ersten Blick fremd erscheint, selbstverständlich umgehen. Den anderen nehmen, wie er ist. Denn reden allein reicht nicht. Und Zeichen sind genug gesetzt.

Wenn Sie Rat, Information oder Unterstützung brauchen, weil Sie handeln möchten, schreiben Sie uns. Gemeinsam können wir eine Menge erreichen. Friedrich-Naumann-Stiftung, "Toleranz",

53637 Königswinter.

FRIEDRICH-NAUMANN-STIFTUNG.

Königswinterer Straße 409.





Öffnungszeiten: Mo - Sa von 11-21 Uhr

**Sega Saturn** 

### Sega Ralley '95

Ach übrigens, den Lancia Stratos könnt Ihr auch noch bequemer als in der letzten Ausgabe beschrieben anwählen. Drückt einfach im Optionsmenü ("Arcade, Time Attack, 2 PL. Mode") nacheinander X, Y, Z, Y und X. Links im Car-Select-Menü stehen dann beide Versionen abfahrbereit zu Eurer Verfügung.

### **Sony Playstation**

### **Twisted Metal**

Torsten Heine aus Gießen sandte freundlicherweise die folgenden zwei Cheats ein, die allerdings nur im Single-Player-Mode funktionieren. Achtung: Beide Codes enthalten jeweils eine Leerstelle!

Unendlich Munition: △ \_ □ O O Unzerstörbarer Wagen:

□ Δ X .\_ O

### Neo Geo/CD

### Samurai Shod. 3

Von Sascha "Henzo" Böhme aus CH-Steinhausen stammt der abenteuerliche Boss-Code für das neuerliche Sequel.

Achtung: Dieser Code kann nur vom zweiten Joypad aus durchgeführt werden!

Wenn sich Player 1 bereits im Kampf gegen den Computer befindet, drückt Ihr auf dem zweiten Pad *Start*.

Im Charakterauswahlmenü bewegt Ihr danach den Cursor wie folgt (das richtige Timing zu finden ist allerdings nicht ganz einfach) von Shizumaru zu Shizumaro:

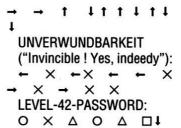
Nach ein paar Sekunden müßt Ihr dann A+B+Start gleichzeitig drücken, damit Zankuro erscheint.

### **Sony Playstation**

### **Assault Rigs**

Die folgenden Codes sind per Datenautobahn-Transfer bei uns angekommen und sollen Euch nicht vorenthalten werden: Untypischerweise werden die Cheat-Kombinationen nicht im Pausenmodus eingegeben, sondern während des spielens.

ALLE WAFFEN ("Max Weapons added... oh yes"):

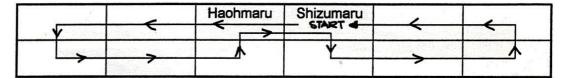


### **Super Nintendo**

### Stunt Race FX

Gerald Laner aus A-Volders (suppa Typ) bemerkte pingeligerweise, aber sachlich korrekt, daß der Trick mit dem Track verlassen (siehe VG 1/96) auch bei den anderen Starfox-Schildern funktioniert. Außerdem kennt G.L.a.Ö. noch zwei weitere Sinnlos-Cheats.

1.) Drückt einfach am Anfang vom "Kings Forest Track" Select, während das Fahrzeug noch zoomt. Schon startet Ihr einen Blindversuch, d.h. man verliert zwar wie üblich Boost Energie – auch Crashs sind möglich – nur die dazugehörigen Anzeigen funktionieren nicht. Man weiß also nie, wann das Gefährt explodiert oder wann der Sprit alle ist.



### INSERENTENVERZEICHNIS 2nd2none 51 M.C. Game 23, 97 A.B. Games 21 Magic Entertainment Center 55 19 **ARJAY** Maro 25, 57 29 **B&B** Import Media Point 17 55 Mega Game Point 47 Bia Byte Merkur 51 Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung 33 Mindscape 2 **Dynatex** 23 O.I.T. Versand 65 49 Flying Arts Playcom 103 99 Freak's Shop Sega 52/53 45 **Funtronixx** Sony Interactive 15 31 Sound & Vision Galaxy 81 **Game Activity** 29 Test 'n Take 29 85 Top 4 31 **Game Express Game Nation** 45 Trago's GameShop 23 45 **TV Games Gamers Point** 47 Gamestore 67 TW Datentechnik 59 89 **UFO Games Grobis Gameshop** 51 93 Wolfsoft 31 Hall of Games 47 Zen-Tec 29 Komoszki 9, 104 Konami

2.) Drückt im "White Lands Track" unter dem SRFX-Schild (mit dem 2WD) den X-Knopf, um zum oberen Streckenabschnitt zu jumpen. Ja, ich weiß der Trick ist längst bekannt. Neu ist allerdings die Tatsache, daß dieser Trick auch in "Kings Forest" (mit Fullspeed verkehrt herum auf die letzte grüne Randbegrenzung fahren, dann springen) und in "Harbor City" (an den Stellen, wo man 'ne Strecke sieht, einfach über den Rand der Halfpipes brettern) klappt.

### Sony Playstation

### **Destruction Derby**

Oliver "Netsurfer" Hering aus Hof schreibt:

Um das Reflections-Team bewundern zu können, muß man, sobald der Playstation-Logo-Bildschirm verschwunden ist, gleichzeitig links+ L1+Kreis gedrückt halten, bis der Psygnosis-Screen geladen ist. Daraufhin erscheint dann statt dem üblichen "A GAME BY REFLECTIONS" ein Foto der Programmierer.

### **Sony Playstation**

### Tekken

Ein etwas älterer Micha-Sieger-aus-Garbsen-Tip kommt an dieser Stelle ganz gut zur Geltung, wie ich finde:

Um die Galaga-Ladeseguenz zu wiederholen, drückt Ihr einfach bei der Anzeige, die angibt, wieviele Raumschiffe abgeschossen wurden, Select.

Um mit zwei Raumschiffen zu spielen, haltet Ihr lediglich beim Einschalten † +L1+×+A gedrückt.



### Code geknackt

Täglich ergießen sich mehrere Deziliter Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Trotz der blöden Sortiererei jauchze ich vor Freude bei jedem neuen Code, den Ihr mir zukommen laßt...

### **Sony Playstation**

### **ESPN Extreme** Games

Patrick-Oliver Scheinert aus Rheine freut sich seit einigen Jahren über unsere T&T-Ecke (was ich aber als Beleidigung werte, da die von Dir so bezeichnete "Ecke" in Wahrheit eine gut florierende, reichhaltig bestückte Rubrik ist) und denkt, daß jetzt die Zeit reif genug ist, um sein Glück auch mal zu versuchen. Alle Codes werden bei "Continue Season" eingegeben. Beim ersten Code fängt man ganz normal am Anfang einer Saison an (Schwierigkeitsgrad vorher einstellen), hat 30 Saisonpunkte und 5115 \$ (die Gegner haben nichts).

Beim zweiten Code verhält es sich genauso, nur mit dem Unterschied, daß Ihr mit 60 Saisonpunkten und 4490 \$ an den Start geht.

Das dritte Paßwort habe ich mir erlaubt selbst anzufügen, da es sowieso bereits seit Wochen in diversen Mailboxen herumgeistert. Spaßeshalber lassen wir hier mal die Originalautoren ihr Werk erklären: "This code will give you a good character, 5030 \$ in cash, all the good vehicles, first place in the season, many season points, and first place in the first 2 races" - wat schön!

	1	
Code 1	Code 2	Code 3
255	044	237
255	184	190
000	001	190
000	212	080
000	049	000
000	235	000
000	103	176
000	178	113
000	223	219



SATURN IMPORT DM 89.90

SEGA RALLY US VIRTUA COP US VIRTUA FIGHTER 2 DM 159,90 **DM 99,90** X-MEN JP./US DM 129,90 ALAXY FIGHT JP. DM 129,90 **DARIUS GAIDEN DM 129,90 VAMPIRE HUNTER DM 129.90** 

IN THE HUNT JP.

DM 119,90 STREETFIGHTER ALPHA JP. CASTLEVANIA US **DM 119,90** DM 119,90 CREATURE SHOCK **DM 119,90 DEFCON 5 US** DM 119,90 DM 119,90

WING ARMS US VAMPIR HUNTER **DM 129.90** STREET FIGHTER **DM 129.90 ALPHA US** 

**GUARDIAN HEROES DM 129,90** PANZER DRAGOON 2 **DM 129,90** 

Bestellungen ab 2 CD's sind versandkostenfrei!

Ladenpreise können abweichen! Händleranfragen erwünscht!

Druckfehler und Preisänderungen

SONY IMPORT RESIDENT EVIL US. DM 119,90 LOADED US. DM 99,90 DM 129,90 TOSHINDEN 2 JP. PRIMAL RAGE US. RIDGE RACER DM119,90 **REVOLUTION JP/US DM 129,90** KILEAK THE BLOOD 2 JP. KRAZY IVAN US SYNDICATE US DM 129,90 DM 119,90 DM 119,90 CASTLEVANIA US DM 119,90 WING **COMMANDER 3 US DM 119,90** HORNED OWL JP.

DM 189,90 INCL. GUN STREET FIGHTER ALPHA JP. DM 149,90

> MARO ab April in Reutlingen Wilhelmstraße 8 72764 Reutlingen Tel. 0 71 21/32 00 14 Fax 0 71 21/32 00 45

Franchise-Partner gesucht!

König-Karl-Straße 66 (Am Bahnhof geg. McDonald's) 70372 Stuttgart-Cannstatt

Telefon 07 11/55 77 29 Fax 07 11/55 74 63

Unser Laden ist täglich von 10.00 bis 18.30 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 9.00 bis 14.00 Uhr.

## PASSWARD

### eassuaea 2

### **Super Nintendo**

### Boogerman

Roland Zweier aus Ottenheim spendierte ganz selbstlos zu den normalen Levelpaßwörtern deren dreier noch dazu, die exklusiv von Ihm für Euch/ uns herausgefunden wurden, wie er schreibt (eigentlich waren's sogar vier, das eine ging aber nicht).











- 1: Hickboy
- 2: The Pits
- 3: Revolta
- 4: Boogerville
- 5: Flyboy
- 6: Mucous Mountains
- 7: Nasal Caverns



- 8: Deodor Ant
- 9: Pus Palace
- 10: Boogermeister
- 11: Flatulent Swamps 4
- 12: Mucous Mountains 2
- 13: Nasal Caverns 2

### **Sony Playstation**

### **Viewpoint**

Marco Jungesblut und Cornelius Huber aus Bad Gandersheim sind zu Recht verdammt stolz darauf, sämtliche Paßwörter, bis auf die Cheat-Codes (so es denn überhaupt welche gibt – alle bisher eingesandten funktionieren nämlich nüll) auflisten zu können. Auch wir können Euch bestätigen: Viewpoint ist eines der schwersten Spiele, das je programmiert wurde! Hut ab vor dem subber Marcornelis-Doppel, hier kommt Ihre hart erarbeitete Tabelle:

Level	Area 1	Area 2	Area 3	Area 4	
1 (3 Continues)	CGG	CLL	CRR		
2 (3 Continues)	FGD	FLJ	FRN		
3 (3 Continues)	HGD	HLG	HRL		
4 (3 Continues)	KGG	KLD	KRJ	KWN	
5 (3 Continues)	MGJ	MLD			
6 (3 Continues)	PGL	PLG	PRD		

**Game Gear** 

### Garfield - Caught in the Act

Es geschehen noch Zeichen und Wunder: GG is back! Ermöglicht hat das seltene Stelldichein ein Duisburger Handhelder, genannt Patrick Schlegtendal, und so lauten seine Paßwörter:

Cleofatra JIBG
Bonehead GJBM
Slobula's Castle BMJO
Slobbin Hood JMBO
Orangebeard BJOI
Catsablanca MGJC
TV Wasteland OMJB

Durch Eingabe des Paßworts CBJF werdet Ihr mit unbegrenzt Energie und Leben ausgestattet.







### **Sony Playstation**

### Gex

Garry Runke aus Haidelbersch rät beim Endgegner die beiden Wespennester zu kicken und die Wespe zu schlucken, um sie auf den Gegner zu spucken. Dann rät er zwecks Herbeiführung einer Fernbedienung in der zweiten Welt (Level "Rock It!"), bei der zweiten blauen Rakete in den Abgrund zu springen, und die Paßwörter gab's als Dreingabe auch noch dazu:



### Level Code

1 – 4	SVZFKHGP
2 – 1	BXRFYHGP
2 - 3	RVTCSHGP
2 – 5	PTHCSHBP
3 – 2	SVKLPHKP
4 – 1	CVBLPHKP
4 – 2	YTCHPHKP
4 - 3	ZTDHPHKP
5 - 1	GYVYRHKP



Nicht viel
Neues bei der
PSX-Version
aus dem
ChristalDynamicUniverse
(tschuldigung,
Resi)

### Das dicke Ende

Wie sagen neunmalkluge Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon umschauen, das dicke Ende kommt noch". Wie recht sie doch alle haben. Hier ist es mal wieder:

### An alle Mitmacher

Ein dickes Dankeschön möchte ich an dieser Stelle an alle fleißigen Ausfüller der schwarz-weiß-roten Mitmachkarte aussprechen. Die Resonanz auf die Januar- und Februar-Ausgabe unseres Blättchens war einfach phänomenal! Manche Leute machen sich sogar die Mühe, Fehler oder einen plötzlichen Sinneswandel per Tip Ex wieder auszubessern. Besonders amüsant sind auch immer die

kleinen Kommentare an den Rändern, wie z.B. "Könnt Ihr mir ein Souvenir von MK3 schicken?", "Sorry für die Schrift, Ich schreibe die Karte aus der U7 nach Rudow" oder "B.P.S.? Ich lach mich tot!". Fans der ersten Stunde benutzen die Karte hin und wieder sogar für eine Vierjahresabrechnung und geben Artikel aus verschiedenen Jahren an, die sie am gelungensten fanden. Als Antwort auf die Frage. welche Seiten Euch besonders gefallen haben, "\*. \*" hinzuschreiben, ist auch nicht schlecht. Hier noch als Abschluß eine kleine Auswahl der Antworten auf die Frage, welche Themen für die Zukunft gewünscht werden: "Die blutigsten Spiele", "Playstationoffensive", "Multiplayerspiele, die nichts mit Sport zu tun haben", "Mehr Game-Boy-Tests", "Günstige und grafisch gute Spiele für Ultra 64" oder "Goldeneve 007". Super, schaun mer mal, was sich machen läßt.



### **Anti-Link**

Könnt Ihr mir vielleicht erklären, warum Spiele auf der Playstation (z.B. wipEout oder Destruction Derby) nur dann zu zweit spielbar sind, wenn man zwei Konsolen, zwei Fernseher, zwei Spiele plus Linkkabel hat? Warum baut man nicht einfach einen normalen Zwei-Spieler-Modus in solche Spiele ein (z.B: Super Mario Kart)? Da ich keine Lust (und kein Geld) habe, mir alles doppelt zu kaufen, meine Frage an Euch: Gibt es vielleicht einen Adapter auf dem Markt, der dieses Problem umgeht, oder ist in der Zukunft so etwas geplant? Arne Nissen, Hamburg

Nö, also sowas gibt's nicht und wird's wohl auch nicht geben. Das mit dem Zwei-Spieler-Modus ist in erster Linie eine Frage der Rechenleistung (zwei Konsolen - doppelte Leistung). Außerdem muß ein solcher Modus sehr aufwendig programmiert werden. Positionsdaten des Gegners und einige Zusatzinformationen über ein Kabel zu schicken, ist da schon viel leichter. Außerdem steigert der Link-Modus den Absatz an Spielen und Konsolen (zumindest ein bißchen), gelle?

### PAL zu lahm

Ich möchte deutsche Spiele auf einer deutschen Playstation spielen, bin aber nicht bereit, mich mit PAL-Balken, geringerer Geschwindigkeit und flimmerndem 50Hz-Bild abzufinden. Ist es nicht möglich, die Konsole nach dem Erkennen der CD auf 60Hz umzuschalten? Ich finde, es ist eine Frechheit, die Konsumenten in Europa mit schlechterer Qualität zu erhöhten Preisen abzuspeisen.

Wolfgang Schwarz, Gänserndorf

Du siehst doch fern, oder? Da kriegst Du 25 Bilder (50 Halbbilder) pro Sekunde gezeigt und regst Dich nicht darüber auf? Wir haben hier bei uns nunmal "Wechselstrom" mit 50Hz, und auf der Netzwechselfrequenz basiert eben ein großer Teil der Elektronik. Da könntest Du Dich genauso über das Wetter beschweren, das ist auch nicht zu ändern. Durch einen radikalen Umbau ist so eine Umschaltung sicher möglich, der Aufwand und die Kosten stehen aber gewiß in keinem Verhältniß zum Nutzen. Ich sehe da für Dich nur eine Möglichkeit, dem "50Hz-Terror" zu entgehen: Auswandern. wäre, daß Dein Fernseher das RGB nicht richtig verarbeitet. Als Gegenprobe könntest Du Deine Playstation ja mit Video und RGB an einem anderen Fernsehgerät ausprobieren.

### Schön warm

Wenn ich die Playstation längere Zeit ausgeschaltet hatte und dann z.B. Warhawk lade, laüft alles ganz normal (Rendervorspann und Videobriefing), soweit so gut. Wenn

### Fifa-Rettung

Ich wollte mal nachfragen, ob meine Fifa-Soccer-CD für 3DO noch zu retten ist. Der Vorspann kommt immer ganz normal, aber im Optionsmenü stürzt das Ganze dann irgendwie immer ab. Ich entscheide mich z.B. für zwei Mannschaften, drücke Start und das war's – Bildschirm schwarz. Dann erscheint jedesmal folgendes links-unten in der Ecke:



Diesmal wanderten ja die Anfragen zum
N64 in die Leserbriefe, was übrigblieb, ist
bunt gemischt. Langsam krieg' ich den
Eindruck, Ihr seid verwöhnt. Da reichen
50Hz nicht mehr, RGB sieht zu mies aus
und es wird (wie üblich) neidisch in die
Zukunft geschielt. Naja, es gibt für jedes
Problem mindestens zwei Lösungen.

### Schlechtes RGB

Kürzlich habe ich mir ein RGB-Kabel für meine Playstation gekauft. Das Bild ist in keiner Weise besser als zuvor. Da frage ich mich doch. warum ich Geld für dieses Kabel ausgegeben habe und es keinerlei (oder nur minimale) Verbesserung bringt? Habe ich vielleicht zu viel erwartet, oder liegt das Problem am Fernseher (oder am Kabel)? Ich benutze eine PAL-Playstation, das originale Sony-RGB-Kabel und einen Philips-Matchline-Fernseher.

David Mayr, Linz

Normalerweise sollte der Unterschied zwischen Normal-Video und RGB schon merklich sein. In einem genormten Scart-Kabel wird zwar das normale Videosignal auch übermittelt (in einem anderen Fall wäre es möglich, daß der Fernseher statt RGB das "normale" Videosignal zu Rate zieht), bei der Playstation kommt aber über das RGB-Kabel wirklich nur RGB und Ton. Die einizige Möglichkeit, die ich sehe,

ich allerdings zuvor ein anderes Spiel gespielt habe (d.h. wenn die Playstation "warmgelaufen" ist) zuckeln und ruckeln Videosequenzen nur noch. Das Problem taucht auch bei anderen Spielen auf. Die CDs haben keine Kratzer.

Frank Römer, Köln

Oops, das hört sich nach einem Temperaturfehler an. Die sind heimtückisch, weil sie nämlich in den schlecht beheizten Werkstätten generell nicht auftreten (kleiner Scherz). Im einfachsten Fall entsteht durch die wärmebedingte Ausdehnung im Gerät eine Unterbrechung. Es ist aber ebensogut möglich, daß ein Bauteil bei Erwärmung ausfällt. Da ich annehme, daß Du noch Garantie auf Deine Playstation hast, würde ich sie mit einer genauen Fehlerbeschreibung zum Garantietausch an Sony schicken. Prozessoren werden im Betrieb heiß und heiße Prozessoren verlieren geringfügig an Geschwindigkeit, allerdings dürfte das keinesfalls so viel sein, daß es wie bei Dir auffällt.

dramleft = 828960, vramleft = 556848, highwater = 83616 Die Zahlenkombinationen ändern sich je nach Einstellung (Liga, Wettbewerb, usw.). Ich habe das Spiel gebraucht gekauft, jedoch gab es viele Monate lang keine Probleme. Nach dem Absturz beginnt der Vorspann noch einmal von vorne. Mit anderen CDs funktioniert mein 3DO. Allzugroße Kratzer ließen sich auf der Rückseite auch nicht ausmachen (würde ich sagen).

Jan Pasutti, Berlin

Wenn Dir das 3DO Speicher anzeigt, würde ich einmal kontrollieren, ob das Spiel genug Speicherplatz für Spielstände vorfindet (ggf. ein paar alte Spielstände löschen). Möglichkeit Nummer Zwei: Die CD hat doch ne Macke. Versuch doch mal, sie mit einem trockenen, fusselfreien Tuch zu säubern (dabei immer von innen nach außen wischen, nie im Kreis). Du solltest besonders auf den inneren Bereich achten. CDs werden nämlich von innen nach außen bespielt (im Gegensatz zu LPs).

### Nintendo Pro & Contra

Da werden Spiele wie Cruisin' USA und Killer Instinct angekündigt und was beschert uns Nintendo letztendlich? Den x-ten Mario und Pilotwings. Sicherlich war es auch nicht ganz glücklich, die Konsole (vorerst) nur für Module zu konzipieren. Digi-Szenen (wie auf CDs) tragen zwar nicht zu einer besseren Spielbarkeit bei. aber was soll ich beispielsweise mit einem Star-Wars-Spiel ohne Digi-Seguenzen? Da kann man doch von der. laut Nintendo, alles revolutionierenden Konsole etwas mehr erwarten.

Heiko Fock, Hamburg

Was aus Cruisin' USA geworden ist, bewegt sich im Bereich vager Vermutungen. Sollte Nintendo seine Politik beibehalten, nur Spiele für das N64 zu entwickeln, die auf anderen Systemen nicht machbar sind, bedeutet die Super-Nintendo-Umsetzung Killer Instinct eigentlich das Aus für eine N64-Version. Zum "Module": Einen Thema Löwenanteil seiner Gewinne erzielte Nintendo bisher aus der Tatsache, daß sämtliche Hersteller die Module samt Chips bei Nintendo kaufen mußten, bevor sie ihr Spiel darauf unterbringen konnten. Vielleicht möchte Nintendo diese einträgliche Geldguelle auch beim N64 noch eine Weile lang anzapfen, bis feststeht, daß auch die Discs für das geplante Laufwerk nur über Big N zu beziehen sind..

Wenn die Spiele der Nintendo-Messe schon fast fertig waren und nur bestimmte Stellen wegen der Ideeklauer entfernt wurden, frage ich mich doch, warum z.B. die Grafik von Starfox so unfertig und primitiv aussah. Außerdem hat Nintendo ja darauf hingewiesen, daß die Grafik im Endprodukt erheblich besser aussehen werde, obwohl in der gezeigten Version nur "bestimmte Stellen" fehlten (?). Ich war eigentlich immer (schon alleine wegen der Rollenspiele) Nintendo-treu, aber schon letztes Frühjahr wurde mitgeteilt, daß das N64 und auch die Spiele planmäßig im Herbst '95 weltweit erscheinen sollten. Inzwischen bin ich davon überzeugt, daß die Leute wieder nur hingehalten werden, aus Angst, sie könnten ein Konkurrenzprodukt kaufen. Genau das habe ich nämlich im Dezember getan. Wenn ich gewußt hätte, wie unwahr Nin-

noch nicht erwiesen, daß diese Konsole der Konkurrenz so weit voraus ist, wie Nintendo das immer so gerne behauptet. Da ergeben sich eigentlich nur zwei Möglichkeiten: Einerseits könnte das N64 die Konkurrenz in Sachen Technik und (vor allem) Spielspaß um Längen schlagen; dann könnte man damit rechnen, daß es mit dem derzeit etwas maroden Videospielemarkt (zuviele Leute halten sich wegen Nintendo zurück) unter der Führung Nin-

daß Nintendo irgendwann das Argument "Als wir zum ersten Mal die technische Überlegenheit des N64 betonten, gab's noch gar keine 32-Bit-Geräte" bringt, und im Vergleich mit den damaligen Systemen wäre die Behauptung nicht gelogen.

Ich bin ein Riesen-Nintendo-Fan und war über die recht eckige Grafik von Super Mario 64 ziemlich enttäuscht. Die getexturten Polygone von beispielsweise Toshinden S wir-



Anfragen wie "Wann kommt Spiel X für Konsole Y" kann ich in den Leserbriefen nicht beantworten. Entweder stand die gewünschte Information schon im News-Teil oder es ist über die Erscheiningstermine noch nichts bekannt (oder Erscheinen nicht geplant).

Aufgrund der großen Nachfrage gibt's diesmal ein Nintendo-Special.

tendos Aussagen waren, hätte ich mit meiner Playstation fast schon ein Jahr länger Spaß haben können. Vorraussichtlich werde ich irgendwann schon noch auf ein N64 umsteigen, aber glauben werde ich Nintendo nicht mehr.

Lothar Ziegler. Appenweiler

Trotzdem die Weltöffentlichkeit das N64 schon durch die Augen einiger Pressefritzen bestaunen konnte, ist immer tendos wieder bergauf geht. Die andere Möglichkeit wäre, daß sich Nintendos Ankündigungen als leeres Gewäsch herausstellen, was zur Folge hätte, daß sich viele Wartende frustriert abwenden, weitere Systeme wie Pilze aus dem Boden schießen und der Markt frei nach dem Motto "Zuviele Jäger sind des Hasen Tod" an Undurchschaubarkeit und Überangebot auseinanderfällt. Nebenbei, ich bin mir sicher,

ken weit weniger eckig. Ich glaube Nintendos Taktik, daß sich Spielspaß gegen Grafik durchsetzt. Was ich nicht glaube, ist, daß das N64 am 21.April herauskommt. Ich denke, daß sich Sony, Nintendo und Sega den Markt teilen werden. Doch dann wird das 3DO bald schon vom Markt erdrückt werden und der Jaguar ganz verschwinden.

Daniel Pflugbeil, Böblingen

### FORUM

N ach einem Kino-Hit lassen Videospiel-Umsetzungen ja bekanntlich nicht mehr lange auf sich warten. Manchmal ist sogar das Spiel schon vor dem Film fertig. Dabei geht's auch jedesmal ums große Geld. Immer wieder schieben Firmen enorme Summen hin und her, um einen berühmten Namen für ihre Videospiele verbraten zu dürfen. Die mei-

sten solcher Linzenz-Produkte sind dann allerdings spielerisch eher Mittelmaß. Man hat des öfteren den Eindruck, daß die Lizenzgelder bei der Entwicklung der Spiele wieder eingespart wurden. Was uns interessiert: Wieso kauft Ihr Spiele mit einem tollen Namen? Wo fängt da die Forderung nach Spielspaß an und wo hört der Fan in Euch auf?

Endlich. Darauf habe ich gewartet. Nintendo kommt ins Schwitzen. Nachdem ich die N64-Bilder zu Super Mario 64 gesehen hatte, mußte ich erst mal laut lachen. Das sollen die "Super-Grafiken" des N64 sein? Peinlich. Auch, wenn der Prozessor mit 99 MHz getaktet sein soll, bringt das keine "neue Dimension der Videospielewelt". Das kann jeder Saturn und jede Playstation. Vorsichtshalber werden erstmal die großen Spielenamen erneut verkauft: Pilotwings, Starfox, Mario (-Kart) und Kirby Bowl sind ja nur einige der Titel, die sich Ihre Sporen auf dem Super Nintendo schon

verdient haben. Es soll kein Spiel für das N64 entwickelt werden, das auf einer anderen Konsole machbar wäre? Das gilt dann ja wohl auch andersherum. Das stoppt dann die Entwicklung von Spielen für's N64, denn: Welcher Dritthersteller möchte nicht auf Anhieb viele Spiele verkaufen (und es wird sicher 'ne Weile dauern, bis so viele N64 verkauft wurden, wie Super Nintendos; die Red.)? Folglich werden für das N64 anfangs nicht allzu viele Spiele herauskommen.

Gerrit Hübbers, Mühlheim a.d. Ruhr

### Fertiggemacht

Gespannt verfolgte ich den Bericht über die Shoshinkai-Messe. Nach einer Weile verschwand mein anfängliches Gefühlshoch und ich wurde stinksauer. Wie konntet Ihr Nintendo nur so fertigmachen? Zuerst dachte ich, daß Ihr vielleicht Recht haben könntet. Aber dann las ich zwei Konkurrenzzeitschriften und die hatten beide einen ganz anderen Eindruck vom N64, als ihr. Stimmt es denn nicht, daß das N64 den "32-Bittern" technisch überlegen ist? Es ist doch sogar fast sechsmal leistungfähiger, als die Playstation.

Michael Chongan, Bretten

Sicherlich stimmt es, daß das N64 leistungsfähiger ist. als die bis heute verfügbaren 32-Bit-Maschinen sind. Nur sahen die gezeigten Spiele auf der Messe nicht nach dem himmelweiten Unterschied aus, den Nintendo uns immer versprochen hat. Es gibt einem doch zu denken, wenn Nintendo eine Messe für die Weltpresse veranstaltet, nur zwei Spiele in spielbarer Form vorliegen und der Hersteller die ganze Welt über den wirklichen Entwicklungsstand auch weiterhin im unklaren läßt. Durch die ewige Verschiebung eines Marktstartes, gediegene Übertreibung in Hinblick auf die technische Leistungsfähigkeit und recht utopische Preisversprechen, hat Nintendo auf jeden Fall etwas von seiner Glaubwürdigkeit eingebüßt. Wenn andere Magazine Nintendo weiterhin jedes Wort glauben und sich betont positiv äußern, so ist das deren Entscheidung. Wir haben uns erst einmal zur Vorsicht entschieden. Solange wir kein Nintendo64 samt fertigem Spiel in Händen halten, werden wir die Konsole auch nicht hochjubeln.

### SAT vs. PS

Ist die Playstation wirklich schon kurz vor dem Aus? Neulich habe ich in einer Sega-Zeitschrift gelesen, daß momentan in Japan beim Verkauf einer Playstation gleichzeitig fünf Saturns über den Ladentisch gehen. Außerdem stand da, daß Sega jetzt auch in Deutschland die Nase vorn hat. Sind das propagandistische Meldungen oder ist es die traurige Realität?

Marküs Röder, Nümbrecht

Also, Deine Informationen entsprechen nicht ganz der Wahrheit (woher auch immer sie stammen). Es ist richtig, daß der Saturn in Japan vorneliegt (5:1 ist jedoch maßlos übertrieben). Weltweit wurden bisher 3 Millionen Saturns und 3.4 Millionen Playstations verkauft. Nicht zu vergessen: Der Saturn hatte auch zwei Monate mehr Zeit. In Europa führt die Playstation immer noch die Verkaufzahlen bei 32-Bit-Geräten an. Die beiden Geräte machen sich inzwischen global gesehen harte Konkurrenz und uns (und Euch) kann das eigentlich nur freuen. Denn nur der, der die beste Qualität zum günstigsten Preis bietet, kann gewinnen.

### **Forum 1/96**

Ich habe mir eine Playstation gekauft und bin der glücklichste Mensch auf Erden. Die 600 bzw. mit sieben Spielen, Memory-Card, RGB-Kabel und zweiten Joypad inzwischen 1300 Mark ließen sich teils durch Taschengeld, teils durch Nebenverdienste wie Samstagsarbeit finanzieren. Ich finde nicht, daß die Playstation zu teuer ist, allerdings sollte Sonv im Hinblick auf Nintendos N64 die Preise der CDs ein wenig drosseln. Wenn Ihr fragt, woher Jugendliche so viel Geld nehmen, könnt Ihr auch gleich fragen, woher das Geld für ein Mountainbike. einen Computer oder einen Fernseher kommt, Ich denke. wenn man so etwas haben will, findet sich immer ein Weg, das nötige Geld zusammenzukratzen.

### Christian Schilling, Fronhausen

Ich sehe als einzige Chance für einen 12- bis 15-Jährigen, an eine Konsole für 600 Mark zu kommen, in Weihnachtsoder Geburtstagsgeschenken. Man könnte natürlich auch ein bis zwei Jahre sparen, aber wer hält das schon durch? Bei den 16-Bit-Geräten sah das anders aus. Mein Mega Drive habe ich mir selbst zusammengespart und als ich es hatte, war ich auch irgendwie superstolz darauf.

Frank Brauer, Potsdam

Ich bekomme 150 Schilling (ca. 21 Mark) pro Woche, Dieses Geld geht jedoch nicht nur für "Jux und Dollerei" drauf. Diverse Schulsachen, Kinokarten und anderes zahle ich mir davon selbst. So muß ich doch ein Weilchen sparen, bis wieder einmal ein autes Spiel ins Haus kommt. Bei Grundgeräten ist das anders. Die Playstation konnte ich mir nur durch hart Erspartes und diverse Geld-Weihnachtsgeschenke leisten. Der Preis der neuen Konsolen ist sicherlich zu hoch, um sie mal zwischendurch vom Taschengeld zu bezahlen. Auch durch Sparen alleine kommt man sicher nicht so schnell an eine Next-Generation-Konsole heran, Ich glaube, daß die Hersteller eine andere Zielgruppe ansprechen wollen. Bis heute gibt es auf den neuen Konsolen ja anteilig weit weniger "Schnuckelspiele", als auf den 16-Bit-Geräten. Die Hersteller wollen vor allem ältere Spieler vom Kauf einer neuen Konsole überzeugen. Denn die bekommen das nötige Kleingeld für die bessere Hardware leichter zusammen, als jüngere Videospieler.

Roland Speiser, Wien

Als vierzehnjähriger Gymnasiast hat man neben der Schule (und den Mädchen) einfach nicht genug Zeit für einträgliche Nebenjobs. Bei begrenztem Taschengeldaufkommen bleibt da für die Anschaffung einer 32-Bit-Konsole eigentlich nur eine Alternative: Meine Eltern (genauer, mein Vater). Bei ersten Sondierungsgesprächen stellte sich bei meinem Dad ein gefährlicher Mangel an Verständniß heraus. Also: List und Tücke. Von meinem ersparten Taschengeld schenkte ich meinem Vater einen Game Boy samt Super Mario Land zum Geburtstag. Da mußte der natürlich erstmal durch. Mein Alter ist nicht doof und ungeschickt auch nicht. Darum hatte er das Spiel bald durch und ich hielt es für angebracht, ihn mal mit "echter" Materie zu füttern. Also lieh ich mir von einem Kumpel die Playstation samt wipEout. Mein Dad war sofort Feuer und Flamme und fragte dann auch noch, was sowas koste. Mit einem wehleidigen "mehr, als ich mir leisten kann" hab ich ihn dann über den Tisch gezogen. Kurzum: Bis Weihnachten war nicht mehr lange hin, und ich brachte die Konsole meines Freundes noch ein paarmal mit. So, und jetzt dürft Ihr raten, was unter unserem Baum lag. Genau, eine Playstation. Dieses Ergebnis war mir die Auslage für einen Game Boy schon wert - wenn mein Dad nur nicht immer bessere Zeiten bei wipEout hätte, als ich...

Stephan Flimm, Wuppertal

Um die Frage, wie man sich ein System für 600 Mark leisten kann, zu beantworten, sollte man als Videospieler zurückblicken. Damals, als es nur das NES und Master System gab, hat man es sich für wenig Geld gekauft. Dann aber, ein paar Jährchen später, gab es wieder zwei neue Konsolen (Super Nintendo & Mega Drive). Wer an seiner alten Konsole hing, der verkaufte vielleicht ein paar Spiele und kratzte die letzten Ersparnisse zusammen. Die 16-Bit-Konsolen waren von Anfang an wirklich nicht soo teuer. Wenn man jetzt eine neue Maschine haben will, muß man mit über 500 Mark rechnen. Es gibt die Alternative, den "alten Krempel" zu verscheuern (falls man nicht so sehr daran hängt). Will man aber seine heißgeliebte Spielesammlung behalten, hat man ein echtes Problem. In diesem Augenblick tretet Ihr als Videospielemagazin auf den Plan. Durch Euch weiß man schon Monate (oder sogar länger) vorher bescheid, wann was kommt. Man kann also in Ruhe sparen oder sich seelisch und moralisch auf den Verkauf seiner alten Bestände vorbereiten. Ich kaufe mir keine Playstation und keinen Saturn, sondern warte auf das N64. Bis es soweit ist, hab ich das Geld bestimmt zusammengespart. Obwohl die 32-Bit-Konsolen laut nach mir rufen und ich mir von meinen Rücklagen auch sofort eine leisten könnte. vergnüge ich mich noch ein Weilchen mit meinem Super Nintendo. Adolf Sztuka, Bremen

Seit der ersten Ausgabe lese ich ietzt schon Euer Magazin. habe aber noch nie einen Leserbrief geschrieben. Das soll sich jetzt ändern, da ich Euch und den anderen Lesern schildern möchte, wie ich in den Besitz einer Playstation gekommen bin. Auch mir stellte sich die Frage, woher ich 600 Mark kriegen sollte, um das Teil zu finanzieren. Nach einigem Überlegen entschloß ich mich, mein geliebtes Super Nintendo und meinen Game Boy samt Spielesammlungen zu verkaufen. Also schnappte ich mir eine Kleinanzeigenzeitung und Ihr glaubt gar nicht, wieviele Leute noch Super Nintendos und Game Boys suchen. Kurz darauf war ich um 700 Mark reicher und sorgte sofort für Ersatz in Form einer Playstation mit Spiel. Ich hätte mir natürlich auch das Geld zusammensparen können, aber das hätte erstens viel zu lange gedauert und zweitens hätte ich dann auf vieles verzichten müssen. Ich denke, für diejenigen, die 16-Bit-Konsolen besitzen, ist dies die beste Möglichkeit, an eine Next-Generation-Konsole zu kommen.

Sven Katzwinkel, Essen

Ich bin ietzt 26 Jahre alt und möchte auch meinen Senf zum Thema "Geld und Konsolen" dazugeben. Ich habe mir schon früh angewöhnt, mir immer ein bißchen Geld zurückzulegen. Das Erscheinen der Playstation war für mich mal wieder ein Anlaß, mein Sparbuch zu plündern. Die 600 Mark waren aber eigentlich gar nicht mal das Schlimmste. Was das Loch in mein Budget reißt, sind die Spiele. Inzwischen habe ich um die tausend Mark für CDs ausgegeben, auf meinem Sparbuch herrscht chronische Ebbe. Ich bin froh, daß es Videospielmagazine gibt, die einem sagen, welche Spiele sich lohnen, ansonsten könnte ich mir zwar die Konsole leisten, aber nicht die Spiele (einige Fehlkäufe einberechnet). Ich möchte allen Anwärtern empfehlen, nicht nur mit dem Anschaffungspreis der Konsole zu rechnen, die dazugehörigen Spiele hauen auf die Dauer viel mehr rein. Sebastian Held, Nürnberg

### Von Konsole auf PC

Ich bin von den jüngsten Entwicklungen bezüglich Umsetzungen von Konsole auf PC etwas beunruhigt. Gerade habe ich die Playstation bekommen, da höre ich schon wieder, daß wipEout und Destruction Derby auf den PC umgesetzt werden. Kurz danach erfuhr ich von der Umsetzung von Virtua Fighter Re-

mix und Panzer Dragoon auf den PC (mit Beschleunigerkarte). Ich dachte mir, na gut, wenn Sega will, laß' sie doch. Doch heute sehe ich am Kiosk als Titelbild einer PC-Zeitschrift "Ridge Racer Jetzt auch auf PC". Auch andere Konsolenhits wie Megaman, Earthworm Jim, Pitfall, Rayman etc. finden ihren Weg auf (Pentium-) PCs. Bei den oben angesprochenen Jump'n'Runs ist das ja noch zu ertragen. Aber warum kommen Playstation- und Saturn-Hits auf PC? Das ist meines Erachtens eine ziemlich selbstzerstörerische Praktik, denn an einen PC kommt man als Jugendlicher doch viel leichter heran, da sich Eltern meist dem "Damit kann man doch auch lernen"-Argument beugen. David Mayr, Linz

Nun, der Hauptgrund für diese Entwicklung ist einerseits die noch recht "zurückhaltende" Verbreitung der neuen Konsolen (im Vergleich zu PCs) und andererseits die relativ leichte Umsetzbarkeit solcher Spiele aufgrund verwandter Programmiersprachen. Wenn sich die Kosten für eine Umsetzung in Grenzen halten und keine befriedigenden Verkaufszahlen der Software für ein einzelnes System zu erwarten sind, liegt der Gedanke nahe, ein Spiel auf ein anderes System (und sei es ein PC) umzusetzen. Ob Jugendliche so viel leichter an einen "spieletauglichen" PC (mind. Pentium 90 mit Beschleunigerkarte. Soundkarte etc.) herankommen, wage ich ia doch mal zu bezweifeln. Das Preisverhältnis liegt schließlich bei mindesten bei 1:5. Wenn ich mich als Elternteil für eine Ausgabe von 3000 Mark entscheiden müßte, würde ich mich sicherlich eingehend informieren, wofür ich denn so viel Geld ausgeben soll. Für jegliche Art von "Lernen" reicht ein gebrauchter 486er allemal aus. Ich glaube. hier wird die Naivität mancher Eltern schlicht überschätzt. Der PC ist keine ernsthafte Gefahr für den Konsolenmarkt noch nicht.

### Bestechung

Fällt es nicht ziemlich schwer, einem Sega- oder Sony-Spiel eine schlechte Wertung zu geben, wenn diese Hersteller wichtige Kunden sind und große Anzeigen schalten? Im Heft war auch noch ein Riesen Sony-Wettbewerb. Ich will Euch ja nichts unterstellen, aber solche Gedanken können schon mal aufkommen.

Christian Schilling, Fronhausen

Auf sowas können wir keine Rücksicht nehmen. Es kommt schon mal vor, daß ein Hersteller sauer ist, weil ein Spiel verrissen wurde. Der Zuständige wird dann nach Möglichkeit von uns oder unseren wortgewandten Anzeigendamen am Telefon besänftig (tätschel-tätschel-tröst-erklär). Sollte das nicht fruchten, kann's auch mal vorkommen, daß der betreffende Hersteller eine Weile lang keine Anzeigen schaltet oder Testmuster schickt. Dann werden die Seiten eben anderweitig verbraten und das Spiel später getestet. Andererseits sind die Hersteller auch auf Werbung angewiesen und kaum einer möchte dabei auf ein so weit verbreitetes Medium (prahl) wie die VIDEO GA-MES verzichten. Ich glaube, wir dürfen uns damit brüsten, in all den Jahren keine beeinflußten Tests vom Stapel gelassen zu haben. Wettbewerbe werden bei uns wie Anzeigen behandelt. Der Wert der Preise sollte dabei dem Preis einer aleicharoßen Anzeigenseite entsprechen (mit dem Vorteil, daß Ihr die "Kohle" kriegt und dem Nachteil, daß wir uns meist noch die Preisfragen aus den Fingern saugen müssen).



85531 Haar/München



Nicht immer habt Ihr die Möglichkeit, Kämpfen auszuweichen



Der Job als Drachenritter fordert viel Ausdauer und Geschick

ie edle Zunft der Drachenritter bekommt Nachwuchs. Und zwar in der Gestalt eines einfachen Bauernjungen, der an seinem 18. Geburtstag von seinem Stiefonkel einen geheimnisvollen Ring erhält. Dieser wurde Ihm im Säuglingsalter von seinem Vater, dem König Wallenrod vermacht, um später in dessen Fußstapfen treten zu können. Und nun ist es soweit. Werner von Wallenrod, der vermeintliche Bauernsohn, begibt sich auf eine Reise, in der er Rätsel lösen und sich im Kampf mit allerlei monströsem Gesindel bewähren muß. Sein Abenteuer wird zudem von 12 Kämpfern beobachtet, die am Ende des Spiels abstimmen, ob er in die noble Zunft der Drachenrit-

### Werners Leiden Dragon Lore



world. Zwar geibt es keine Erfahrungspunkte, doch durch bessere Waffen und Zaubersprüche steigt Eure Chance, die harte Prüfung doch noch heil zu überstehen.



Verwaltet Euer Inventar sehr sorgfältig, denn wenn neue Waffen hinzukommen, müssen sie erst aktiviert werden



Die Umsetzung des PC-Titels scheint mir bei Dragon Lore ziemlich gut gelungen zu sein. Die Bedienung ist einfach und die Dialoge tragen viel zur mittelalterlichen Stimmung bei. Auf drei CDs wurden neben den engli-

die deutschen Soundsamples untergebracht, die jedoch an manchen Stellen ziemlich lächerlich klingen. Wahrscheinlich wurde bei der Synchronisation viel improvisiert. Aber trotzdem erfahrt Ihr im Verlauf des Spiels eine deutliche Steigerung des Adrenalinspiegels. Die Rätsel sind gut durchdacht und werden mit zunehmender Spieldauer auch schwieriger. Beginnt man anfangs mit simplen Aufgaben wie dem Ausführen einer Kuh, so stellen sich später komplexere Rätsel, wo man Gegenstände suchen und sie in Kombination auf bestimmte Stellen anwenden muß. Leider stören die relativ langen Nachladezeiten den Spielfluß etwas, doch wer sich einen gemütlichen Adventure-Abend gönnen möchte ist mit Dragon Lore wirklich aut bedient.

schen und französischen auch

System: 3 DO

Spieletyp: Action-Adventure

Megabit: 3 CDs Hersteller: Mindscape Testversion: Galaxy

Spieler: 1

Features: Speicheroption Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6 Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik: 78%
Musik: 56%
Soundeffekte: 61%

Spiel- 700/0



ter aufgenommen werden soll oder nicht. Mit Hilfe eines Drachenkursors klickt Ihr Euch dann in der Rolle Werners durch die gerenderte 3D-Landschaft durch. Dabei sprecht, kämpft und bewegt Ihr Euch in Echtzeit, versteht sich. Handlung und Kampfsequenzen laufen ineinander über, etwa so ähnlich wie bei Ultima Under-



Als Teilzeit-Zwerg, muß Werner mitunter einen Skorpion erlegen

### Order In Time GmbH • Laden und Versand in Stuttgart Silberburgstraße 171 • 70178 Stuttgart (S • Feuersee)

SATURN OHNE SPIEL ACTION REPLAY PRO ALONE IN THE DARK ADVANCED MILITARY COMMANDER BLACK FIRE US CLOCKWORK KNIGHT 2 DT /JAP	
ACTION REPLAT PRO	90.00
	100.00
ALONE IN THE DARK	166.00
ADVANCED MILITARY COMMANDER	144.90
BLACK FIRE US	,/9.90
CLOCKWORK KNIGHT 2 DT /JAP69	.90/49.90
CYBERIA	79.90
DARIUS GAIDEN JAP	109.90
DAYTONA USA DT	99.90
DESCENT	89.90
DIGITAL PINBALL DT	89.90
DOUBLE SWITCH	79.90
DAYTONA USA DT DESCENT DIGITAL PINBALL DT DOUBLE SWITCH F1 Live Information FIFA Soccer 96 GALAXY FIGHT JAP GALACTIC ATTACK GEX	99.90
FIFA SOCCER 96	84 90
GALAYY FIGHT IAP	99 90
GALACTIC ATTACK	70 00
GEY	80 00
GUADDIAN UPDOTE	90.90
GUNDING IAD	100.00
HANG ON OF	90.00
HANG UN 95	100.00
IN THE HUNT JAP	109.90
JONNY BAZOOKA TOONE	/9.90
KING OF SPIRITS US	99.90
MYST	89.90
MYSTARIA	99.90
MYSTERY MANSION	109.90
NBA JAM T.E	,79.90
NHL ALL STAR HOCKEY DT/US89	.90/69.90
PANZER DRAGOON DT	109.90
PANZER GENERAL	89.90
PARODIUS DELUXE DT	89.90
PRIMAL RAGE	84.90
GALACTIC ATTACK GEX GUARDIAN HEROES GUARDIAN HEROES GUARDIAN HAP HANG ON 95 IN THE HUNT JAP JONNY BAZOOKA TOONE KING OF SPIRITS US MYST MYSTARIA MYSTERY MANSION NBA JAM T.E. NHL ALL STAR HOCKEY DT/US PANZER DRAGOON DT PANZER GENERAL PARODIUS DELUXE DT PRIMAL RAGE RAYMAN	79.90
REVOLUTION X	79.90
ROMANCE IV US	119.90
SEGA PALLY DT	89 90
SUANGUAL	60 00
Succession	90.00
Sumon pr	90.00
Sin City 2000	90.00
South Ecuper	90.00
STREET FIGURES 7FRO US	00.00
HANG ON CD OF	99.90
Turker Dany pr	90.00
THEME PARK DI	09.70
TOCHUNDEN DEMIN	90.90
VIDTUA COD INVI GUN	130.00
VIRTUA EIGHTED 2	80.00
VINTUA PACING	70.00
WINTER WARREN	70.00
WING ADMS	00 00
Wine Commanded III	
	90.00
Wonse	89.90
WORMS	89.90
WORMSX-MEN	89.90 89.90 99.90
ROMANCE IV US SEGA RALLY DT SHAMGHAI SHELLSHOCK SHINOBI DT SIM CITY 2000 SOLAR ECLIPSE STREET FIGHTER ZERO US HANG ON GP 95 THEME PARK DT THUNDERHAWK 2 TOSHINDEN REMIX VIRTUA COP INKL. GUN VIRTUA FIGHTER 2 VIRTUA RACING WWF WRESTLEMANIA WING ARMS WING GOMMANDER III WORMS X-MEN JOYPAD	89.90 89.90 99.90
Worms X-Men JOYPAD VIRTUA STICK	89.90 89.90 99.90 39.90 89.90
WORMS X-MEN JOYPAD VIRTUA STICK LENKRAD	
WORMS X-MEN JOYPAD VIRTUA STICK LENKRAD MEMORY CARD 8MB	
WORMS X-MEN JOYPAD VIRTUA STICK LEMKRAD MEMORY CARD 8MB RGB-KABEL	89.90 89.90 39.90 89.90 109.90 99.90
WORMS X-MEN JOYPAD VIRTUA STICK LEMKRAD MEMORY CARD 8MB RGB-KABEL KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE	
WORMS X-MEN JOYPAD VIRTUA STICK LENKRAD MEMORY CARD 8MB RGB-KABEL KONVERTER FÜR İMPORTSPIELE SECHS-BUTTON-PAD	
VIRTUA STICK LENKRAD MEMORY CARD BMB RGB-KABEL KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE SECHS-BUTTON-PAD	
VIRTUA STICK LENKRAD MEMORY CARD BMB RGB-KABEL KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE SECHS-BUTTON-PAD	
VIRTUA STICK LENKRAD MEMORY CARD BMB RGB-KABEL KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE SECHS-BUTTON-PAD	
VIRTUA STICK LENKRAD MEMORY CARD BMB RGB-KABEL KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE SECHS-BUTTON-PAD	
VIRTUA STICK LENKRAD MEMORY CARD BMB RGB-KABEL KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE SECHS-BUTTON-PAD	
VIRTUA STICK LENKRAD MEMORY CARD BMB RGB-KABEL KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE SECHS-BUTTON-PAD	
VIRTUA STICK LENKRAD MEMORY CARD BMB RGB-KABEL KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE SECHS-BUTTON-PAD	
VIRTUA STICK LENKRAD MEMORY CARD BMB RGB-KABEL KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE SECHS-BUTTON-PAD	
VIRTUA STICK LENKRAD MEMORY CARD BMB RGB-KABEL KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE SECHS-BUTTON-PAD	
VIRTUA STICK LEMKRAD MEMORY CARD 8MB RGB-KABEL KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE SECHS-BUTTON-PAD  PLAYSTATION DIVERSE JAPANISCHE SPIELE ALONE IN THE DARK ASSAULT RIGS DARKSTALKERS JAP DESTRUCTION DERBY DT DISCKORD DT	
VIRTUA STICK LEMKRAD MEMORY CARD 8MB RGB-KABEL KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE SECHS-BUTTON-PAD  PLAYSTATION DIVERSE JAPANISCHE SPIELE ALONE IN THE DARK ASSAULT RIGS DARKSTALKERS JAP DESTRUCTION DERBY DT DISCWORLD DT EXTREME GAMES DT EIEA SOCKER 964	
VIRTUA STICK LEMKRAD MEMORY CARD 8MB RGB-KABEL KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE SECHS-BUTTON-PAD  PLAYSTATION DIVERSE JAPANISCHE SPIELE ALONE IN THE DARK ASSAULT RIGS DARKSTALKERS JAP DESTRUCTION DERBY DT DISCWORLD DT EXTREME GAMES DT EIEA SOCKER 964	
VIRTUA STICK LEMKRAD MEMORY CARD 8MB RGB-KABEL KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE SECHS-BUTTON-PAD PLAYSTATION PLAYSTATION DIVERSE JAPANISCHE SPIELE ALONE IN THE DARK ASSAULT RIGS DARKSTALKERS JAP DESTRUCTION DERBY DT DISCWORLD DT EXTREME GAMES DT FIFA SOCCER 96 GOAL STORM IUMPING FLASH DT	
VIRTUA STICK LEMKRAD MEMORY CARD 8MB RGB-KABEL KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE SECHS-BUTTON-PAD PLAYSTATION PLAYSTATION DIVERSE JAPANISCHE SPIELE ALONE IN THE DARK ASSAULT RIGS DARKSTALKERS JAP DESTRUCTION DERBY DT DISCWORLD DT EXTREME GAMES DT FIFA SOCCER 96 GOAL STORM IUMPING FLASH DT	
VIRTUA STICK LEMKRAD MEMORY CARD 8MB RGB-KABEL KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE SECHS-BUTTON-PAD PLAYSTATION PLAYSTATION DIVERSE JAPANISCHE SPIELE ALONE IN THE DARK ASSAULT RIGS DARKSTALKERS JAP DESTRUCTION DERBY DT DISCWORLD DT EXTREME GAMES DT FIFA SOCCER 96 GOAL STORM IUMPING FLASH DT	
VIRTUA STICK LEMKRAD MEMORY CARD 8MB RGB-KABEL KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE SECHS-BUTTON-PAD PLAYSTATION PLAYSTATION DIVERSE JAPANISCHE SPIELE ALONE IN THE DARK ASSAULT RIGS DARKSTALKERS JAP DESTRUCTION DERBY DT DISCWORLD DT EXTREME GAMES DT FIFA SOCCER 96 GOAL STORM IUMPING FLASH DT	
VIRTUA STICK LEMKRAD MEMORY CARD 8MB RGB-KABEL KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE SECHS-BUTTON-PAD PLAYSTATION PLAYSTATION DIVERSE JAPANISCHE SPIELE ALONE IN THE DARK ASSAULT RIGS DARKSTALKERS JAP DESTRUCTION DERBY DT DISCWORLD DT EXTREME GAMES DT FIFA SOCCER 96 GOAL STORM IUMPING FLASH DT	
VIRTUA STICK LEMKRAD MEMORY CARD 8MB RGB-KABEL KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE SECHS-BUTTON-PAD PLAYSTATION PLAYSTATION DIVERSE JAPANISCHE SPIELE ALONE IN THE DARK ASSAULT RIGS DARKSTALKERS JAP DESTRUCTION DERBY DT DISCWORLD DT EXTREME GAMES DT FIFA SOCCER 96 GOAL STORM IUMPING FLASH DT	
VIRTUA STICK LEMKRAD MEMORY CARD 8MB RGB-KABEL KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE SECHS-BUTTON-PAD PLAYSTATION PLAYSTATION DIVERSE JAPANISCHE SPIELE ALONE IN THE DARK ASSAULT RIGS DARKSTALKERS JAP DESTRUCTION DERBY DT DISCWORLD DT EXTREME GAMES DT FIFA SOCCER 96 GOAL STORM IUMPING FLASH DT	
VIRTUA STICK LEMKRAD MEMORY CARD 8MB RGB-KABEL KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE SECHS-BUTTON-PAD PLAYSTATION PLAYSTATION DIVERSE JAPANISCHE SPIELE ALONE IN THE DARK ASSAULT RIGS DARKSTALKERS JAP DESTRUCTION DERBY DT DISCWORLD DT EXTREME GAMES DT FIFA SOCCER 96 GOAL STORM IUMPING FLASH DT	
VIRTUA STICK LEMKRAD MEMORY CARD 8MB RGB-KABEL KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE SECHS-BUTTON-PAD PLAYSTATION PLAYSTATION DIVERSE JAPANISCHE SPIELE ALONE IN THE DARK ASSAULT RIGS DARKSTALKERS JAP DESTRUCTION DERBY DT DISCWORLD DT EXTREME GAMES DT FIFA SOCCER 96 GOAL STORM IUMPING FLASH DT	
VIRTUA STICK LEMKRAD MEMORY CARD 8MB RGB-KABEL KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE SECHS-BUTTON-PAD PLAYSTATION PLAYSTATION DIVERSE JAPANISCHE SPIELE ALONE IN THE DARK ASSAULT RIGS DARKSTALKERS JAP DESTRUCTION DERBY DT DISCWORLD DT EXTREME GAMES DT FIFA SOCCER 96 GOAL STORM IUMPING FLASH DT	
VIRTUA STICK LEMKRAD MEMORY CARD 8MB RGB-KABEL KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE SECHS-BUTTON-PAD PLAYSTATION PLAYSTATION DIVERSE JAPANISCHE SPIELE ALONE IN THE DARK ASSAULT RIGS DARKSTALKERS JAP DESTRUCTION DERBY DT DISCWORLD DT EXTREME GAMES DT FIFA SOCCER 96 GOAL STORM IUMPING FLASH DT	
VIRTUA STICK LEMKRAD MEMORY CARD 8MB RGB-KABEL KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE SECHS-BUTTON-PAD PLAYSTATION PLAYSTATION DIVERSE JAPANISCHE SPIELE ALONE IN THE DARK ASSAULT RIGS DARKSTALKERS JAP DESTRUCTION DERBY DT DISCWORLD DT EXTREME GAMES DT FIFA SOCCER 96 GOAL STORM IUMPING FLASH DT	
VIRTUA STICK LEMKRAD MEMORY CARD 8MB RGB-KABEL KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE SECHS-BUTTON-PAD PLAYSTATION PLAYSTATION DIVERSE JAPANISCHE SPIELE ALONE IN THE DARK ASSAULT RIGS DARKSTALKERS JAP DESTRUCTION DERBY DT DISCWORLD DT EXTREME GAMES DT FIFA SOCCER 96 GOAL STORM IUMPING FLASH DT	
VIRTUA STICK LEMKRAD MEMORY CARD 8MB RGB-KABEL KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE SECHS-BUTTON-PAD  PLAYSTATION DIVERSE JAPANISCHE SPIELE ALONE IN THE DARK ASSAULT RIGS DARKSTALKERS JAP DESTRUCTION DERBY DT DISCWORLD DT EXTREME GAMES DT EIEA SOCKER 964	

			No.
THEME PA	RK	JAP	79.90
TOTAL ECL	NZJAP		89.90
TWISTED A	METAL		99.90
RAIDEN PR	OJECT DT/	JAP	.89.90/79.90
SHELLSHO	CK DT	••••••••	99.90
SHOCKWAY	VE ASSAUL	T US	99.90
STARBLAD	E ALPHA D	O IAB	130 90
STRIKER 9	6	U JAP	89.90
X-Com .			89.90
VIEWPOIN	ARD		89 90
WARHAWK	DT/US .	II	.89.90/69.90
WIPEOUT			94.90
WORMS .	IMANDER	"	89.90
WWF WRE	STLEMANI	A	89.90
NAMCO NE	GCON lov	PAD	69.00
JOYBOARD		A	119.90
PANASONI	c FZ-10 P/	AL + 3 SPIELE 2 2 SNES-PADS	549.90
FLIGHTSTI	CK PRO .		149.90
ALONE IN	THE DARK	2	109.90
CHOPPER	ASSAULT .		99.90
D			109.90
DEATH KEI	I OPE		99.90
DUAL ADA	PTER FÜR	SNES-PADS	49.90
FOES OF A	LI		99.90
KILLING TI	ME		99.90
NEED FOR	SPEED .		89.90
PGA Tour	'96		89.90
PO'ED	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	•••••	99.90
PRIMAL RA	GE		99.90
RETURN FI	RE 2		59.90
SCRAMBLE	COBRA .	•••••	99.90
SHOCKWAY	VE 2		99.90
SLAM'N'JA	м '95		99.90
STAR FIGH	TER	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	89.90
SYNDICATE			39.90
WING COM	MANDER I	W	94.90
AGUAR			
AGUAR +	LYBERMOR	Spiele	289 90
AGUAR CE	-SPIELE		АВ 99.90
DIVERSE J	AG-SPIELE		АВ 59.90
ATARI KAR	PREDATOR		99.90
FEVER PIT	CH SOCCER		99.90
I-WAR			99.90
IRON SOLL	HER 2 CD		/ 9.90
MEMORY 1			99.90
	RACKS .		69.90
MISSLE CO	MMAND		69.90
MISSLE CO RUINER PI POWER DR	MMAND NBALL		99.90 69.90 99.90 99.90
MISSLE CO RUINER PI POWER DR SUPER BU	MMAND NBALL RIVE RALLY RN OUT .		
MISSLE CO RUINER PI POWER DR SUPER BU SUPER CRI ULTRA VOI	MMAND NBALL RIVE RALLY RN OUT DSS		
MISSLE CO RUINER PI POWER DR SUPER BU SUPER CRI ULTRA VOI RAYMAN	MACKS  DMMAND  NBALL  IVE RALLY  RN OUT  DSS  RTEX		99,90 69,90 99,90 99,90 99,90 99,90 99,90 99,90
MISSLE CO RUINER PI POWER DR SUPER BU SUPER CR ULTRA VOI RAYMAN	MACKS  MMAND  NBALL  IVE RALLY  RN OUT  OSS  RTEX	lno.	
ACTION RE INTERNATI SUPER BO	PLAY PRO ONAL SUP MBERMAN	MARK 3 ERSTAR SOCCER 3 DT	89.90 2119.90 109.90
ACTION RE INTERNATI SUPER BO BOOGERM	PLAY PRO ONAL SUP MBERMAN AN DT	MARK 3 ERSTAR SOCCER 3 DT	89.90 2119.90 109.90 99.90
ACTION RE INTERNATI SUPER BO BOOGERM	PLAY PRO ONAL SUP MBERMAN AN DT	MARK 3 ERSTAR SOCCER 3 DT	89.90 2119.90 109.90 99.90
ACTION RE INTERNATI SUPER BO BOOGERM CIVILISATI DIRT TRAX	PLAY PRO ONAL SUP MBERMAN AN DT ON FX	MARK 3 ERSTAR SOCCER 3 DT	
ACTION RE INTERNATI SUPER BO BOOGERM. CIVILISATI DIRT TRAX DONKEY K EARTHWOI	PLAY PRO ONAL SUP MBERMAN AN DT ON FX ONG COUN RM JIM 2	MARK 3 ERSTAR SOCCES 3 DT	
ACTION RE INTERNATI SUPER BO BOOGERM. CIVILISATI DIRT TRAX DONKEY K EARTHWOI	PLAY PRO ONAL SUP MBERMAN AN DT ON FX ONG COUN RM JIM 2	MARK 3 ERSTAR SOCCES 3 DT	
ACTION RE INTERNATI SUPER BO BOOGERM. CIVILISATI DIRT TRAX DONKEY K EARTHWOI	PLAY PRO ONAL SUP MBERMAN AN DT ON FX ONG COUN RM JIM 2	MARK 3 ERSTAR SOCCES 3 DT	
ACTION RE INTERNATI SUPER BO BOOGERM. CIVILISATI DIRT TRAX DONKEY K EARTHWOI	PLAY PRO ONAL SUP MBERMAN AN DT ON FX ONG COUN RM JIM 2	MARK 3 ERSTAR SOCCER 3 DT	
ACTION RE INTERNATI SUPER BO BOOGERM CIVILISATI DIRT TRAX DONKEY K EARTHWOI FIFA SOCC FINAL FIGH PINOCCHIC FRONT MIS	PLAY PRO ONAL SUP MBERMAN AN DT ON FX ONG COUN RM JIM 2 ER 96 I) SSION 2 JA	MARK 3 ERSTAR SOCCER 3 DT HTRY 2 DT/US	
ACTION RE INTERNATI SUPER BO BOOGERM CIVILISATI DIRT TRAX DONKEY K EARTHWOI FIFA SOCC FINAL FIGH PINOCCHIC FRONT MIS	PLAY PRO ONAL SUP MBERMAN AN DT ON FX ONG COUN RM JIM 2 ER 96 I) SSION 2 JA	MARK 3 ERSTAR SOCCER 3 DT HTRY 2 DT/US	
ACTION RE INTERNATI SUPER BO BOOGERM CIVILISATI DIRT TRAX DONKEY K EARTHWOI FIFA SOCC FINAL FIGH PINOCCHIC FRONT MIS	PLAY PRO ONAL SUP MBERMAN AN DT ON FX ONG COUN RM JIM 2 ER 96 I) SSION 2 JA	MARK 3 ERSTAR SOCCER 3 DT HTRY 2 DT/US	
ACTION RE INTERNATI SUPER BO BOOGERM CIVILISATI DIRT TRAX DONKEY K EARTHWOI FIFA SOCC FINAL FIGH PINOCCHIC FRONT MIS	PLAY PRO ONAL SUP MBERMAN AN DT ON FX ONG COUN RM JIM 2 ER 96 I) SSION 2 JA	MARK 3 ERSTAR SOCCER 3 DT HTRY 2 DT/US	
ACTION RE INTERNATI SUPER BO BOOGERM CIVILISATI DIRT TRAX DONKEY K EARTHWOI FIFA SOCC FINAL FIGH PINOCCHIC FRONT MIS	PLAY PRO ONAL SUP MBERMAN AN DT ON FX ONG COUN RM JIM 2 ER 96 I) SSION 2 JA	MARK 3 ERSTAR SOCCER 3 DT HTRY 2 DT/US	
ACTION RE INTERNATI SUPER BO BOOGERM CIVILISATI DIRT TRAX DONKEY K EARTHWOI FIFA SOCC FINAL FIGH PINOCCHIC FRONT MIS	PLAY PRO ONAL SUP MBERMAN AN DT ON FX ONG COUN RM JIM 2 ER 96 I) SSION 2 JA	MARK 3 ERSTAR SOCCER 3 DT HTRY 2 DT/US	
ACTION RE INTERNATI SUPER BO BOOGERM. CIVILISATI DIRT TRAX DONKEY K EARTHWOI FIFA SOCCE FINAL FIGH PINOCCHIC FRONT MISS LIVE MADDEN 9 MARIO PIC MICRO MAPGA TOUR PRIMAL RZ PTO 2 US	PIAY PRO ONAL SUPMER PRO NAME	MARK 3 ERSTAR SOCCES 3 DT	

rt (5 -	Feuersee)
THEME PARK WWF WRESTLEMANI YOSHI'S ISLAND DT	
CNIECE	
BIG SKY TROOPER U	SPIELE  S 99.90  S 99.90  INT BOOK 49.90  129.90  89.90  129.90  ER 89.90  129.90  INT BOOK 49.90  129.90
BREATH OF FIRE 2 LORD OF DARKNESS	
EARTHBOUND EYE OF THE BEHOLD	
FINAL FANTASY II US FINAL FANTASY III US FINAL FANTASY III H	s
SECRET OF THE STAI	RS
ROMANCE VI US	RS 119,90 99,90 88,90 129,90 129,90 RE US/DT 89,90/109,90 169,90 S 129,90 INT BOOK 49,90 T 109,90
SUPER MARIO RPG CHRONO TRIGGER U	
CHRONO IRIGGER H ILLUSION OF TIME D	T
ACTION REPLAY PRO	2
ARENA	
EARTHWORM JIM 2 FIFA SOCCER 95	
LIGHT CRUSADER DT MICRO MACHINES '9	TEXTE
NHL 96 DT NHL ALL-STARS US	
MADDEN NFL 95/96 PGA TOUR 96 PHANTASY STAR IV	
PETE SAMPRAS '96 PSYCHO PINBALL . SHADOWRUN	66 89.90 89.90 99.90 57.90/89.90 109.90 109.90 89.90 89.90 109.90 89.90 109.90 89.90 109.90
STORY OF THOR SUPER SKIDMARKS	
TOY STORY VECTORMAN DT WAYNE GRETZRY HO	109.90 
WORMS	
GRUNDGERÄT DT + 1	HUNDERHAWK209.90
EARTHWORM JIM DT ETERNAL CHAMPION	79.90 59.90 79.90 5 DT 89.90 DT 79.90 44.90 1 DT 79.90 79.90 89.90
LUNAR ETERNAL BLU LUNAR HINT BOOK	.DT
SAMURAI SHODOWN SNATCHER DT SHINING FORCE DT	TDT
ROAD RASH THEME PARK THUNDERHAWK	
TOMCAT ALLEY	49.90
32X GRUNDGERÄT D CHAOTIX DT	T
FIFA SUCCER 90	
PINOCCHIO DT	PIONSHIP
NBA JAM DT KOLIBRI	
T-MEK VIRTUA FIGHTER DT	
MOTHERBASE	99.90
NEO GEO CD Mr. Do Pulstar	
SAMUKAI SHUDOWN	3

Z	ΕI	TS	C	Н	RI	E	ſΕ	7	
Si	ID	E D	FAI	M	CC	M	F٨	N	IA

 SUPER FAMICOM FAN JAP
 .25.00

 SATURN FAN JAP
 .25.00

 PSX FAN JAP
 .25.00

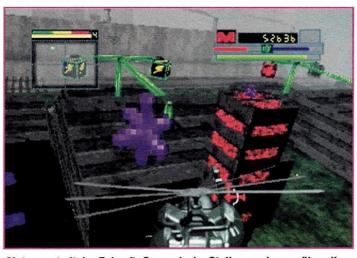
 EDGE
 .17.00

 GAME FAN
 .17.00

VERSAND
Mo - FR: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00
Ladenpreise können variieren!
HÄNDLER SIND WILLKOMMEN!
FAX: 0711 - 613807

Lieferbedingungen: Porto 8.- DM, Bestellungen ab 300.- DM portofrei. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ••• Täglich Neuheiten ••• Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

Fon: 0711 - 616485 oder 613758



Alptraumstadt der Zukunft: Gegnerische Stellungen lauern überall



Lebenswichtige Extras sind an jeder Ecke zu finden

m Jahre 2110 steigt die Verbrechensrate in unermeßlichem Ausmaß an. Von hier an greift die staatliche Spezialeinheit Bladeforce ein. Ihr gehört zu den wenigen Kadetten, die Anfang des nächsten Jahrhunderts in diese ruhmreiche Polizeiakademie aufgenommen werden. Als Musterschüler von Dr. Franz Grubert erhaltet Ihr die ehrenvolle Aufgabe, einen Prototypen in Form eines hochtechnisierten Helipak-Anzugs im Kampf gegen das organisierte Verbrechen zu testen. Wagemutig durchquert Ihr komplexe 3D-Städte und greift ganze Militärkomplexe an, die mit Radarstationen, Generatoren und Raketenabschußsystemen aufwarten. Ziel ist natürlich die Eliminie-

rung sämtlicher feindlicher

Gangster-Einheiten. Reichlich

Zusatzwaffen wie stärkere La-

serkanonen, Lenkraketen und

Smartbombs sorgen für die

notwendige Ausgeglichenheit.

Unser Hubi-Hero ist nicht auf

seine Füße angewiesen, sondern düst völlig frei durch die Gegend, was einiges an Koor-

dinationsfähigkeiten von Euch

voraussetzt. Unterwegs findet

### Cyberpolice



Ihr zahlreiche Extras und Spezialmunition, die Euch im Kampf gegen das Verbrechersyndikat unterstützten. Insgesamt gibt es sieben 3D-Umgebungen in denen 28 Missionen untergebracht sind.



Bladeforce ist ein typischer Fall von "Wir haben eine geile Grafikroutine geschrieben, aber leider keine tolle Spielidee". Auf den ersten



Oben: Ohne die Übersichtskarte wärt Ihr in den breitflächigen 3D-Landschaften schnell verloren



Volltreffer: Ein Geschützturm lößt sich in seine Bestandteile auf

nen gewissen primitiven Charme, ist aber auf die Dauer viel zu eintönig. Man kämpft gegen nichts anderes als eine handvoll von Gegnerobjekten, die immer nach dem gleichen Schema angreifen. Außerdem läßt mich die Level-Logik und deren Puzzles an der Fähigkeit der Entwickler zweifeln. Technisch kann nicht viel ausgesetzt werden: Der Helimann läßt sich wunderbar leicht steuern (der Flightstick wird ebenfalls unterstützt), die 3D-Grafik sprüht zwar nicht vor Detailreichtum, ist aber mit 24 fps ausreichend schnell und sorgt für ein anständiges Fluggefühl. Auch sind die sieben verschiedenen Texture-Welten nicht gerade üppig und besonders abwechslungsreich. Wer ein nettes Shooting-Abenteuer sucht, kann ja mal reinschauen.

System: 3 DO

Spieletyp: Action-Shooter

Megabit: CD

Hersteller: 3DO-Studio Testversion: 3D0

Spieler: 1

Features: Save-Funktion,

Continue

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 68% Musik: 59% Soundeffekte: 61%





liens sind ein echtes Problem. Dauernd machen sie Ärger. Diesmal sind sie über die friedliche Welt Galearth hergefallen und haben sie von der interstellaren Versorgung abgeschnitten. Ihr, der Held Derek Freeman (Gattung: "zu doof, um Angst zu haben, aber gut gebaut"), steigt also in die vergessenen Katakomben hinab und sucht die Waffen, die Eure Welt



Ob Raumgefecht oder Action im Untergrund -Phoenix 3 ist ein netter Versuch. nicht mehr

### Spaceman

schon lange nicht mehr benutzt hat. Das Ganze spielt sich als Action-Jump'n'Run in Seitenansicht ab. Eure Feinde sind durchweg gerendert und hinterlassen nach ihrem Ableben eine Menge unappetitlicher Eingeweide. Habt Ihr das Raumschiff gefunden, fliegt Ihr auch einige Space-Missionen, in denen Ihr feindliche Schiffe und Kampfsonden abballert.



Also, viel Gutes gibt es von Fönix Dry nicht zu erzählen. Die Jump'n'Run-Sequenzen enttäuschen schon von Anfang an (altbackene Plattformszenarien), die Feinde sind teils unfair (weil versteckt) plaziert und die Steuerung läßt keine Feinmotorik zu. Man sollte die Grafiker bei Gray Matter mal darauf hinweisen. daß eine Landschaft in Parallelperspektive nicht zu Render-Figuren paßt. Die Raumflugszenen sehen da noch am besten aus, auch wenn sie spielerisch nicht ge-

rade gehaltvoll sind. Die Zwischenfilmchen nerven durch kleinen Bildausschnitt und schlechte Qualität mehr. als sie von der dünnen Story rüberbringen. Ihr könnt 'ne Weile an Phoenix 3 herumknabbern und auf was Tolles hoffen. vom Hocker hauen wird's Euch nicht.

System: 3 DO

Spieletyp: Geschicklichkeits-Actionspiel

Megabit: CD

Hersteller: Gray Matter **Testversion: Galaxy** 

Spieler: 1

**Features: Speicheroption** Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8

Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: Musik: 57% Soundeffekte: 65%



Spielspaß

Ladenlokal 45131

Essen Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225



Ladenlokal 40211 Düsseldorf Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

SONY	PLA	YSTATION	
Sony Playstation dt.	599,	Rayman dt.	99,9
Pad	59,90	Road Rash dt.	99,9
Padverlängerung	24,90	Thunderhawk 2 dt.	99,90
Joy Board 1	19,90	Primal Rage dt.	99,9
Memorycard	49,90	X-Men dt.	99,90
Mouse	59,90	Actua Soccer dt.	99,9
Link-Kabel	49,90	Mickey Adv. dt.	99,9
RGB-Kabel	49,90	Shell Shock dt.	99,9
Pinball	99,90	Lemmings 3D dt.	79,9
Resident Evil PAL	99,90	Viewpoint dt.	89,9
Krazy Ivan dt.	99,90	Tekken dt.	109,9
Panzer General dt.	89,90	Wipeout dt.	99,9
Destruction Derby dt.	99,90	X-COM dt.	99,9
Discworld dt.	89,90	PGA Tour Golf dt.	99,9
Lone Soldier dt.	99,90	Parodius Del. dt.	99,9
Cyberia dt.	99,90	Goal Storm dt.	89,9
Loaded dt.	99,90	FIFA 96 dt.	89,9
J. Bazooka dt.	89,90	Warhawk dt.	89,9
THE R. P. LEWIS CO., LANSING, S. LEWIS CO., L			The second second

### SATURN

THE RESERVE AND PARTY OF THE PA	TOTAL PROPERTY.
Saturn dt. au	ıf Lager
Adapter für US / JP	59,90
Action Replay	89,90
Pad	39,90
Digital Pinball dt.	99,90
Bug dt.	109,90
V.Fighter 2 dt.	99,90
J. Bazooka	89,90
Panzerdragoon dt.	109.90
Thunderhawk 2	99,90
Myst dt.	99,90
Mystery Mansion	129,90
Sega Ralley dt.	99,90
Virtual Racing dt.	99.90
Shinobi dt.	99.90
Rayman dt.	99,90
NHL All Stars dt.	99,90
FIFA 96 dt.	89.90
Victory Boxing dt.	99,90
Theme Park dt.	89.90

### 3 DO

Goldstar 3DO dt.	749,-
11th Hour	119,90
Creature Shock	119,90
Cyberia	vorb
Dragonlore	vorb
Descent	vorb
FIFA Soccer	99,90
Flying Nightmare	109,90
Gex	69,90
Killing Time	99,90
NHL 96	vorb
PGA 96	vorb
Panzergeneral	109,90
Syndicate	69,90
Spacehulk	109,90
Slam'n Jam	119,90
W. Commander 3	109,90
Absolute Zero	109,90
Bladeforce	109.90

749,	Act
19,90	Ast
119,90	Bat
vorb.	Bre
vorb.	Bre
vorb.	7th
99,90	Chr
109,90	Cra
69,90	Dor
99,90	Der
vorb.	Ear
vorb.	Cas
109,90	Fine
69,90	Fev
109,90	Hag
119,90	Illus
109,90	Jun
109,90	
109,90	Kin
69,90	Lufi

King Arth	nur us.
Lufia 2 u	s.

### **SUPER NINTENDO**

89,90	Adapter US-Spiele	39,90
129,90	Battletech us.	vorb.
79,90	Bomberman 3 dt.	119,90
139,90	NHL 96 dt .	109,90
139,90	Megaman x2 dt.	119,90
vorb.	Marioworld 2 dt.	109,90
139,90	NBA Jam t.e. dt.	79,90
99,90	NBA Live 96	109,90
139,90	Fifa Soccer 96	109,90
119,90	Shadowrun dt.	109,90
139,90	Supers. Soc. 2 dt.	129,90
139,90	Secret Everm. dt.	119,90
149,90	Turrican 2 Pal	79,90
109,90	Theme Park dt.	109,90
109,90	Uni Ralley dt.	109,90
109,90	Weapon Lord	129,90
99,90	Pimalrage dt.	119,90
	Cool Spot 2 us.	vorb.
129,90	6 Spieler Adapter	59,90
vorb.	Umbau 60Hz	99,90
	129,90 79,90 139,90 139,90 139,90 99,90 139,90 119,90 139,90 149,90 109,90 109,90 19,90 129,90	129,90 Battletech us. 79,90 Bomberman 3 dt. 139,90 Megaman x2 dt. vorb. Marioworld 2 dt. 139,90 NBA Jam t.e. dt. 139,90 NBA Live 96 139,90 Fifa Soccer 96 139,90 Shadowrun dt. 139,90 Supers. Soc. 2 dt. 139,90 Supers. Soc. 2 dt. 139,90 Turrican 2 Pal 109,90 Theme Park dt. 109,90 Weapon Lord 99,90 Pimalrage dt. Cool Spot 2 us. 129,90 6 Spieler Adapter

### NEU NEU NEU NEU NEU

Der absolute Wahnsinn Heute wissen was morgen abgeht

Die aktuellen Ausgaben von Sony Magazine und Saturn Magazin Inkl. Demo CD. Jeden Monat neu! (<u>engl. Ausgaben) in PAL</u> , Läuft problemlos auf deutschen Konsolen Läuft problemlos auf deutschen Konsolen

ONY MAGAZINE inkl. <u>DEMO CD</u> nur 24,90 DM

SATURN MAGAZINE inkl. DEMO CD nur 24,90 DM Weitere Infos bitte telefonisch erfragen Händleranfragen hierzu unter Fax-Nr. 0201/777236

Ladenpreise können abweichen Händleranfragen erwünscht (Fax 0201 / 777236)

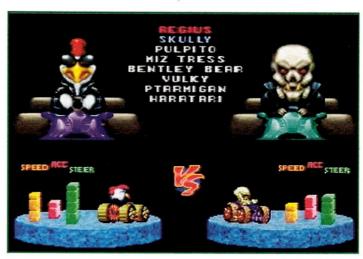
6 Button Pad

Natürlich führen wir auch weiterhin Spiele für:

- SEGA MEGA DRIVE
- SEGA CD u. 32X
- NEO GEO CD
- JAGUAR u. CD PC CD-ROM







Fahrt Ihr zu zweit, könnt Ihr nicht das selbe Fahrzeug wählen

it dem mutmaßlichen Streben, 16-Bit-Spiele verbessert auf den Jaguar umzusetzen, kommt in diesen Tagen ein neues Rennspiel für den Jaquar auf den Markt. Atari Karts ist ein Remake von Nintendos Super Mario Kart, und zwar derart ähnlich, daß ich an Ataris Stelle Angst vor einer Plagiats-Klage hätte. Es handelt sich ebenfalls um ein 3D-Rennspiel mit geschlossenen Kursen, Go-Kart-ähnlichen Fahrzeugen und Cup-System. Was bei Nintendo die Hubraumklassen waren, sind bei Atari eben Schwierigkeitsgrade. Auch in Atari Karts müßt Ihr erst alle Cups gewinnen, bevor Ihr einen höheren Schwierigkeitsgrad anwählen könnt. Die Unterschiede zu Nintendos Klassiker gestalten sich wie folgt: Die Strecken können hügelig angewählt werden (aha, das ist also der



Jeder will auf das Treppchen; die Cups werden gespeichert

### Dreist geklont Atari Karts

Unterschied zwischen 16 und 64 Bit), es sind nur sieben Karts auf der Strecke, und nach dem letzten Cup eines Schwierigkeitsgrades fahrt Ihr ein "Miracle Race". Dazu fallen "Schalenschießen" (wie auch einige andere Extras) und damit auch der Battle-Mode weg. Was bleibt, ist ein Speed-Extra, ein Slow-Down, Geländereifen, ein Lenkungsumdreher und ein Anti-Rutsch-Extra. Fahrt Ihr zu zweit, ist der Bildschirm (wie könnte es auch anders sein?) horizontal geteilt. Allerdings werden auch im Duett immer nur Cups gefahren, einen speziellen Headto-Head-Modus gibt's nicht. Gewonnene Cups werden automatisch im Modulspeicher

untergebracht, deshalb gibt's auch immer nur einen Spielstand. Die musikalische Untermalung besteht aus spacigem Synthi-Sound (nix Flottes). is



Auch wenn das Fahrgefühl der Atari Karts bei weitem nicht so gut ist, wie das der Mario Karts – bei Nintendos Klassiker ist so viel Gutes geklaut worden, daß auch die Atari-Rennerei echt Spaß macht. Dazu kommt,

daß das Angebot an tauglichen Rennspielen für den Jaguar ja nach wie vor recht dünn ist. Irgendwie werd' ich das Gefühl nicht los, daß Atari inzwischen jeden Anspruch auf "64Bit" fallengelassen hat und versucht, mit 16-Bit-Umsetzungen den Jaguar zu retten. Aber zurück zu den Karts: Was echt nervt ist, daß Ihr an Hindernissen meist völlig klebenbleibt - ohne Rückwärtsgang ist dann absolut kein Weiterkommen. Daß das restliche Feld in der Zeit an Euch vorbeizieht, könnt Ihr Euch ja vorstellen. Es erfordert schon einiges an Übung, bis Ihr endlich raushabt, wie nah Ihr an einem Hindernis vorbeikurven könnt, ohne hängenzubleiben. Warum Atari aber nicht noch mehr Ideen bei Nintendo abgekuckt hat, ist mir ein Rätsel (wenn schon, denn schon).



Auch im Solo-Modus läßt das Handling zu wünschen übrig

System: Jaguar
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: 16
Hersteller: Atari
Testversion: Atari
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 7
Preis: ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 71%
Musik: 46%
Soundeffekte: 48%

Spiel- 72%

### Du willst



Prima! Und hier sind die drei Top-Level zu Deinem eigenen Abo.

Level 1:...Geld sparen!

Du nimmst die Sache **selbst** in die Hand. Mit Deinem persönlichen Abo sparst Du über **8 Mark** – und den Weg zum Kiosk. Übrigens: Es gibt da auch noch das Halbjahres-Abo!

Level Z.. Superstark!

Du hast einen Sponsor gefunden!
Du bekommst regelmäßig VIDEO GAMES direkt
nach Hause, und Dein Sponsor sorgt für das
Finanzielle. Glückwunsch!

Level 3..es lohnt sich!

Du läßt Dich als neuer VIDEO GAMES Leser werben! Und Dein Partner kassiert dafür ein Super Nintendo Spiel: Earthworm Jim 2, die Fortsetzung der wahnwitzigen Abenteuer des berühmtesten Wurms der Galaxis. Mit alten Bekannten und vielen brandneuen Level.







mit Geheimgängen



Mit der Smart Gun erledigt Ihr auch ganze Alien-Rudel

# Alien Trilogy

ie gnadenlose Killermaschine, die der Schweizer H.R. Giger vor siebzehn Jahren für Ridley Scotts Meisterwerk Alien schuf, gehört sicher zu den furchterregensten Gegnern, mit denen es Schauspieler jemals zu tun hatten. Lautlos schlich die schwarze Gefahr durch die Nostromo auf der Jagd nach Futter (auch Besatzung genannt), sein Blut zersetzte härtesten Stahl. 1986, sieben Jahre nach dem oskargekrönten Original, schickte James Cameron in Aliens die einzige Überlebende auf einen von Aliens verseuchten Planeten. Als Lieutenant Ripley kämpfte Sigourney Weaver zusammen mit einem Trupp Marines diesmal sogar gegen eine Horde Aliens, die selbst ihre Königin mitbrachten. Auch diesmal bleibt Ripley als einzige am Leben und landet auf ihrer Flucht prompt in Alien 3, der 1992 in die Kinos kam. Ihr Raumschiff stürzt auf einen Gefängnisplaneten, und wie das Schicksal so spielt, hatte sich in ihrem Gefährt einer der lästigen Aliens versteckt, der jetzt den Knast un-

Jedes Szenario bietet grafisch viel Abwechslung

sicher macht. Obwohl Ripley am Ende des dritten Teils starb, plant man angeblich gegenwärtig eine weitere Fortsetzung, bei der auch Sigourney Weaver wieder mitspielen soll.



Bekanntlich leben in Hollywood Tote immer etwas länger. Aus jedem der drei Alien-Filme hätte man locker ein exzellentes 3D-Spiel machen können, doch Acclaim ließ sich nicht lumpen, sicherte sich die Rechte für alle drei Teile und versponn sie zu einem spannungsgeladenen Actiongame. Interessanterweise beginnt die Handlung auf LV426, also dem Planeten aus Aliens. Im brillianten Vorspann seht Ihr, wie die Marines in der Kolonie landen und von Aliens angegriffen



werden. Im Spiel seid Ihr allerdings auf Euch selbst gestellt, die Marines wurden wohl schon zu Alien-Burgern verarbeitet. Zunächst wählt Ihr Euren Schwierigkeitsgrad, gebt schon erworbene, zwanzigstellige Paßwörter ein, oder ladet Euren Spielstand einfach von der Memory Card. Vor jedem Level gibt's ein kurzes Missionbriefing, meistens geht es darum, möglichst viele Aliens zu vernichten, irgendwelche Gegenstände aufzusammeln und natürlich den Ausgang zu finden. Falls ihr die gestellte Aufgabe allerdings nicht wenigstens bis zu einem bestimmten Prozentsatz erfüllt. verwehrt Euch der Computer den Zugang zum nächsten Spielabschnitt. In der ersten Stage verteidigt Ihr Euch zunächst nur mit einer mickrigen Pistole, wer sich etwas umschaut findet jedoch schnell eine Schrotflinte. Wenigsten den Bewegungsmelder am rechten unteren Bildschirmrand muß man nicht lange suchen, obwohl man sich nicht zu sehr auf ihn verlassen, denn wie der Name schon sagt, er meldet lediglich Objekte, die sich bewegen, Einige Aliens verhalten sich absolut ruhig, bis man direkt in sie hineinläuft. In späteren Spielabschnitten sammelt Ihr dann auch noch einen Flammenwerfer, ein Plasmagewehr und als wirksamste Waffe die Smart Gun. Durchschlagenden Erfolg versprechen Handgranaten und Miniraketen, mit denen Ihr Euch auch den Zugang zu Geheimräumen freisprengt. In dunklen Gassen helfen Taschenlampe und Infrarotbrille, der Automapper liefert Euch einen Überblick über den gesamten Level. Wer in späteren Stages überleben will, kommt ohne schützende Kleidung nicht aus, die Euch eine gewisse Zeit vor Verletzungen und





Die Alien-Dogs sind ziemlich langsam und leicht auszuschalten



Der Flammenwerfer ist gegen Facehugger am wirkungsvollsten

Energieabzug bewahrt. Nach jedem dritten oder vierten Spielabschnitt folgt eine kurze Bonusstage, in der Ihr Euch innerhalb eines Zeitlimits mit Munition und anderen Extras versorgt, ohne von Außerirdischen belästigt zu werden. Als Endgegner erwartet Euch in jeder der drei Welten eine Alienqueen, die Ihr mit genügend Granaten aber leicht aus den Latschen kippt.



Das wichtigste an 3D-Actionspielen ist immer noch die Stimmung, die durch Soundeffekte und intelligentes Spieldesign aufgebaut wird. Wer sich schon mal an Kileak the Blood versucht hat, weiß, daß gute Grafik allein nicht ausreicht, beim Spieler nervenzerfetzende Hochspannung zu erzeugen. Wie man jemanden allein durch Soundeffekte an den Rand des Herzinfarktes zwingt, zeigte uns Atari bei Alien vs. Predator, einem der wenigen gelungenen Jaguar-Spiele. Dumpfes mechanisches Stampfen, unterbrochen durch plötzliches Zischen oder Kreischen aus verschiedenen Richtungen, sorgten für eine unglaubliche Stimmung, die den Spieler so-







Ganz oben: Einige dieser Schalter lassen sich nur mit einer Batterie umlegen.

Unten: Vor jedem Level erhaltet Ihr das Mission Briefing Wenn die Anzeigen rot aufleuchten, hat Euch der Alien eine verpaßt. Solange die Rüstung noch hält, wird Euch aber keine Energie abgezogen.

gar nervös machte, wenn kein Gegner weit und breit war. Den Soundeffekten bei Alien Trilogy fehlt dieses beklemmende Flair leider etwas, lediglich der Bewegungsgmelder ist immer für einen kurzen Herzstillstand gut, wenn er plötzlich einen Alien direkt vor Deiner Nase anzeigt, Als Ausgleich dafür überzeugt das Spieldesign auch die größten Kritiker. Grafisch bietet Acclaim Trilogy alles, was die Playstation drauf hat. Halbdurchsichtige Membrane und Fensterscheiben, wunderschöne Lichteffekte, absolut fließendes Scrolling und sehr detaillierte, stimmungsvolle und abwechslungsreiche Texturen begeisterten die gesamte Redaktion. Lediglich die Auflösung gab Anlaß zur Kritik, viele Objekte werden doch sehr pixelig, wenn man sie aus der Nähe betrachtet. Die ca. 30 Level (wenn man die Bonusstages mitrechnet) wurden mit viel Liebe zum Detail gezeichnet, und im Gegensatz zu vielen anderen 3D-Games haben

sich die Entwickler nicht auf ein langweiliges rechteckiges Levellayout beschränkt. Obwohl natürlich auch bei Alien Trilogy die Action im Vordergrund steht, gibt es vor allem in zweiten Spielabschnitt auch einige knifflige Rätsel zu lösen, die meist mit versteckten Schaltern und Geheimräumen zu tun haben. Auch auf der einfachsten Spielstufe wird Euch Acclaims 3D-Hit einige Zeit beschäftigen, da verschiedene Stellen wirklich extrem schwer zu meistern sind. Für Deutschland wurde von Probe eine spezielle Version entwickelt, in der nur Aliens als Gegner vorkommen (Jugendschutz). Ab April soll AlienTrilogy bei uns erhältlich sein. wer eine Playstation hat, kommt an diesem Spiel nicht vorbei.

System: Playstation Spieletyp: 3D-Action

Megabit: CD

Hersteller: Probe Software Testversion: Acclaim

Spieler: 1

Features: Speicheroption, Surround-Sound

Schwierigkeitsgrad: 7 bis 9 Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik: 84%

Musik: 69% Soundeffekte: 72%







Das kann sich sehen lassen: Ein astreiner 25-Hit-Combo

# Rise 2: Resurrection

ast in jedem seriösen Fachmagazin heimste der erste Rise of the Robots-Teil vernichtende Wertungen ein. Ganze zwei Jahre lang hatte damals die englische Entwicklerfirma Mirage an ihrem Cyborg-Beat'em-Up gearbeitet, ohne sich großartige Gedanken über das allmächtige Zauberwort: "Gameplay" zu machen. Trotz aller Zerstörungskritik wurde das Spiel in England ein richtiger Verkaufsschlager. Hier sieht man mal wieder, was gutes Marketing alles vollbringen kann. Eine ausgeklügelte Werbekampagne zur rechten Zeit und ein Produkt, egal wie schlecht es ist, verkauft sich trotzdem gut. Allerdings dürfte jeder Rise of the Robots-Käufer recht schnell bemerkt haben, was für ein Schrottspiel er sich zugelegt hat und beim nächsten Softwarekauf etwas vorsichti-

ger sein. Nachdem sich die erzürnten Wogen etwas geglättet haben, hat Mirage alle Kritikpunkte peinlich genau studiert und machte sich gleich an die bereits geplante Fortsetzung heran. Und man möchte es kaum glauben, nur acht Monate später halten wir bereits das fertige Endresultat von

Rehts: Bei jedem

härteren Treffer

Unten: Wo Insame

hinhaut sind Blech-

schäden garantiert

sprühen die

Metallfunken

Rise 2: Resurrection in unseren Händen. Genug der leidlichen Vergangenheitsgeschichte, wenden wir uns der vielversprechenden Gegenwart zu. Im Solomodus tretet Ihr diesmal gegen 18 (!) verschiedene Robotertypen an, die teils frisch aus dem 3D-Studio (eine teure High-End-Grafik-

software) entsprungen sind. Zunächst könnt Ihr via Joypad das farbliche Outfit Eurer Kampfmaschine bestimmen. Jeder der Blechkameraden hat im harten Duell seine Vor- und Nachteile. Der Loader-Typus haut zum Beispiel ordentlich drauf, bewegt sich aber mit der Eleganz einer rostenden Mülltonne. An die 30 Moves haben alle Cyborgs diesmal in petto. Zum Vergleich, beim ersten Teil waren's noch klägliche sieben. Auch an ein hochzählendes Combo-Move-System haben die Entwickler diesmal gedacht, und einige "Iron-Mens" tragen sogar Waffen mit sich herum. Thunder zum Beispiel geht mit kreischender Kettensäge auf seine Gegner los, währenddessen Krator lieber seine Missile-Kanonen sprechen läßt. Am oberen Bildschirmrand gibt's wieder für jeden Kämpfer eine Energieleiste, die bei jedem eingesteckten Treffer schwindet. Pfeift der Kontrahent in der zweiten Runde aus dem letzten Ventil, darf ein "Execution"-Move ausgeführt werden (woher diese Idee wohl nur stammt?), der bei richtiger Ausführung den Feind in seine Einzelteile zerlegt. Wer keine





Roboauflauf: Alle 18 Cyberrecken auf einen Blick





Irgendwie kommt mir diese Szene bekannt vor: Der ruhmreiche Sieger darf am Ende der zweiten Runde einen "Execution"-Move ausführen



Oben: Vandale macht mit Kettensägeneinsatz seinem Namen alle Ehre

Links:

man hier

nur sagen

Potzblitz kann

Gewonnen: Surpressor in der glorreichen Siegerpose

Lust mehr hat, sich mit dem Computer zu duellieren, kann sich natürlich auch mit einem Kumpel ein zünftiges Match liefern. Fliegt ein Spieler dann vorzeitig aus dem Ring, prügelt sich der verbleibende Roboterheld weiter mit den restlichen Rechnerrüpeln herum.



Eigentlich hatte ich die Nase gestrichen voll von Mirages erstem Prügelmachwerk. Als vor einem knappen Jahr die Nachricht eintraf, daß ein Nachfolger in Arbeit ist, lief mir ein kalter Angstschauer über den Rükken. Doch die Entwickler haben sich alle Beanstandungen wirklich zu Herzen genommen und zeigen, daß mit etwas Sorgfalt und Bedacht einiges mehr aus dem hochtechnisierten Beat'em-Up-Thema herausgeholt werden kann. An der schön anzusehenden Render-Grafik hat's ja bekanntlich

nicht gehapert, doch auch in diesem Punkt hat Rise 2 beachtlich zugelegt. Endlich kann man sich seinen Lieblingsdruiden ohne Vorgaben selbst auswählen. Aber das wichtigste in diesem Genre ist die Spielbarkeit, und das Salz in der Suppe, eine ausgefeilte Special-Move-Palette. Beides ist in zufriedenstellendem Maße vorhanden, wenngleich die Animation der Spielfiguren hätte besser ausfallen können. Das gleiche gilt für die Hintergrundgestaltung, deren künstlerische Qualtiät von gut bis eintönig schwankt (bewegte Objekte sucht man verge-

bens). Auch technisch kann sich Rise 2 sehen lassen: Riesensprites, die ohne aroßes Zuckeln über den Bildschirm fegen und grafisch teils ordentliche Background-Szenarien runden das zweite Machwerk gelungen ab. Anderseits vermisse ich auch bei der Fortsetzung erfrischende Spielideen oder spitzfindige Gags. Zudem sind die Ladezeiten ebenfalls nicht zufriedenstellend und nagen bei länge-

ren Spielesessions am Nervenkostüm. Ebenso musikalisch und Soundtechnisch haben sich die Mirage-Entwickler nicht gerade übernommen: Die nicht sehr zahlreichen Musikstücke gehören sicher nicht zum kompositorischen Nonplusultra und fangen auf Dauer gar an zu nerven. Freunde aller 3D-Keilereien werden von Rise 2: Resurrection kaum Notiz nehmen. aber aufgeschlossene Street Fighter-Veteranen können durchaus ihren Spaß haben. Obwohl ich persönlich jedem Capcom und SNK-Beat'em-Up klar den Vorzug gebe.



Hier ein weiteres Beispiel für schwache Hintergrundgestaltung



Kurze Render-Intros stellen die Charaktere vor



Ansonsten gibt's nur einen Lade-Screen zu sehen

**System: Playstation** Spieletyp: Beat'em-Up

Megabit: CD Hersteller: Mirage **Testversion: Acclaim** Spieler: 1 bis 2 **Features: Continue** Schwierigkeitsgrad: 5 Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

78% Grafik: Musik: 71% Soundeffekte: 77%

Spielspaß



Die 3D-Umgebungen lassen keine Wünsche offen



Nach ein paar Lasertreffern zerplatzt die Blechbüchse

ach dem großen PC-Erfolg arbeitet Interplay schon seit geraumer Zeit an der Playstation-Fassung ihres 3D-Knüllers. Jetzt ist es endlich soweit, die finale Version traf gerade noch rechtzeitig vor Redaktionsschluß in unserem "Testlabor" ein. Wie üblich spielt die Story in der fernen Zukunftswelt, die sich nicht wesentlich friedlicher gestaltet, als unsere Gegenwart. Ihr tretet in die Fußstapfen eines furchtlosen Kampfpiloten einer privaten Söldnerstaffel, die im Dienste der zwielichtigen "Terran Minerals Corperation" operiert. Bei der dubiosen Firma handelt es sich um eine Minengesellschaft, die mit billigen Roboterknechten und minimaler Menschenbesatzung an Bodenschätzen reiche Planeten ausplündern. Als furcht-





Die Lichteffekte der PS-Variante sind ein wahrer Augenschmaus

### Völlig schwerelos Descent

loser Space-Cowboy ist es Eure Aufgabe, alle Minenetagen von den verrückt gewordenen Wachdroiden und Mordmaschinen zu säubern. Ihr klemmt Euch hinter die Kontrollen Eures High-Tech-Fighters und stürzt Euch wagemutig in verzwickte Labyrinthgänge von über 30 Stations-Level. Mit Standardlaser (zusätzliche Waffen findet Ihr unterwegs) bewaffnet, düst Ihr freischwebend durch verwinkelte Stollengänge und

schießt auf alles, was sich bewegt. Neben der Befreiung von Geiseln

Links: Die 3D-Übersichtskarte sieht zwar gut aus, hilft aber wenig bei der Orientierung ist unser primäres Ziel der Hauptcomputer jeder Abteilung. Sobald der zerstört ist, gilt es unter Zeitdruck den Ausgang zu finden, ansonsten verliert Ihr ein Leben. Dummerweise sind nicht alle Bereiche in den verschiedenen Etagen sofort zugänglich. Erst mit farbcodierten Sicherheitsschlüsseln, die gut versteckt sind, lassen sich die entsprechenden gekennzeichneten Türen öffnen. Zusätzlich findet Ihr unterwegs Power-Ups und



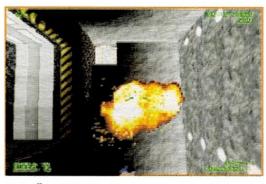
Zusatzenergie, die für nötigen Nachschub sorgen. Damit Ihr aber nicht nur auf die Nachschubhilfen angewiesen seid, wenn die Systeme Eures Raumschiffes einen kritischen Level erreichen, haben die Programmierer spezielle Regenerationsfelder eingebaut, die verbrauchte Energie wieder zurückbringen. Fünf verschiedene Waffensysteme (Ausbaulaser, Streuschuß, Plasmawerfer und Fusionszünder) könnt Ihr unterwegs ergattern, wobei jede Waffe eine andere Feuergeschwindigkeit und Durchschlagskraft hat. Eine Automapping-Karte im 3D-Gitterlook sorgt für den notwendigen Durchblick. Descent hat



Ein kleines Render-Intro darf auch bei Descent nicht fehlen



Gerettete Geiseln bringen (außer Dankbarkeit) viele Extrapunkte auf das Konto



Mehr Übersicht: Das Cockpit läßt sich auf Wunsch komplett ausblenden

eine Link-Option eingebaut, mit der Ihr Euch auch zu Zweit duellieren könnt, vorausgesetzt Euer Kumpel besitzt auch eine Playstation und das gleiche Spiel. Als Testversion hat uns Acclaim-Deutschland (aus welchen Gründen auch immer) die japanische NTSC-Version geschickt, was an den Schriftzeichen der Cockpitanzeigen zu erkennbar ist. Bis auf den Fernsehnormbedingten Geschwindigkeits/Bildschirmformat-Verlust (das Scrolling ist ca. 20% langsamer und hat schwarze Balken oben und unten), sollte die Version vollkommen identisch mit der PAL-Variante sein.



Der Spieltester warnt: Wer an Schwindeloder Klaustrophobie-Anfällen leidet, sollte aus gesundheitlichen Gründen die Finger von diesem ansonsten hervorragend verträglichen Produkt lassen. Doch jetzt mal im Ernst: Die beklemmende Atmosphäre und dazu eine völli-



Nur mit richtiger Keycard sind die farbigen Türen zu öffnen



ge Bewegungsfreiheit in der dritten Dimension, vermitteln bei Descent grenzenlosen Ballerspielspaß. Seit dem berühmten id-Klassiker (der vor kurzen auch für die Playstation erschienen ist) habe ich lange nicht mehr soviel Spaß gehabt, durch verzweigte 3D-Gänge zu wandern. Alle 30 Level sind raffiniert ausgetüftelt, auch schwere Stellen mit Übung schaffbar, und die Steuerung läßt ebenfalls keine Wünsche offen. Es gibt massig viele versteckte Geheimräume, hinter denen sich Extras oder sogar



Hartnäckige Gegner verlangen nach schwerem Geschütz

Oben seht Ihr das "aufgeräumte" Arbeitszimmer des Descent-Producers Alan Paulish (der Herr rechts)

Zusatzlevel verstecken. Das skeptische Redakteursauge erblickt nicht nur feinste Technik, sondern auch ein durchdachtes Spieldesign. Lassen sich die ersten Level noch leicht und flott durchspielen, sind in späteren Stufen die Anforderungen an die eigene Geschicklichkeit und das Ge-

dächtnisvermögen ungleich höher. Allgegenwärtige Lichteffekte, superflüssiges 3D-Scrolling (steht einem kleinen Pentium in nichts nach) und feinstes Texture-Mapping machen Descent zu einem phänomenalen Actionspektakel. Ein besonderes Lob gibt's auch für die toll komponierte Musik und die Soundeffekte, die den Spieler regelrecht anfeuern. Diebische Freude bereitet der Zwei-Spieler-Link-Modus (vor allem, wenn sich zwei Leute hinterherjagen). Descent ist zur Zeit für mich der Spitzenreiter in diesem Genre und sein Geld auf alle Fälle wert.



Ist der Computer zerstört, gilt es, schleunigst den Ausgang zu finden



In diesen Zonen wird Euer Raumflitzer wieder bis zum Anschlag aufgetankt



Blaue Plasmakugeln frischen kurzfristig den Energievorrat wieder auf

System: Playstation Spieletyp: 3D-Shooter

Megabit: CD Hersteller: Interplay

Testversion: Acclaim Spieler: 1 bis 2 Features: Memory Card-

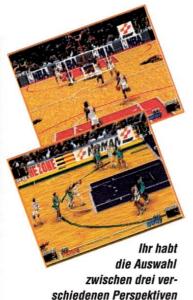
Save (3 Blöcke), Paßwort, Link-Option

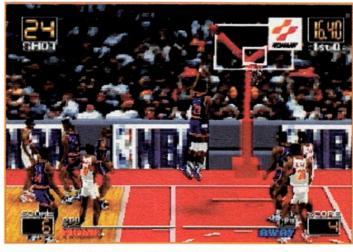
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5 Preis: ca. 100 Mark

Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12 Grafik: 80%

Musik: 74% Soundeffekte: 79%





Anfängerpech: Die Defense lahmt noch rum, anstatt einzuschreiten

Polygonal Boombastic

NBA In (The Zone

Vonami hat die Zeichen der Zeit erkannt und sich genauso wie EA mit Ihrem EA Sports-Ableger eine eigene Fitness-Abteilung, genannt "Konami XXL Sports Series" zugelegt. Nach ISS Deluxe, Goal Storm und NBA Give N Go ist NBA in the Zone bereits das vierte Erfolgsprodukt aus der neuen Serie. Ganz Stateof-the-Art-mäßig präsentiert sich das neue Game im Polygon-Outfit. Die Bewegungen der Spieler wurden im Motion-Capture-Verfahren (mal wieder) aufgezeichnet und dann in den Programmcode eingebaut. Das Ergebnis sind sehr schnelle und realistische Aktionen auf dem Platz. Durch die offizielle Lizenz stimmen Trikotnummern und das Aussehen der Digi-Spieler mit den NBA-Stars überein. Gespielt wird nach den offiziellen Regeln (der Ball kann im Gegensatz zu NBA Jam auch ins Aus gehen) fünf gegen fünf; seid Ihr Besitzer von zwei Multi-Taps und acht Joypads, dann können bis

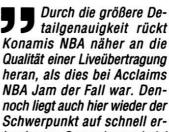
Replays sind der gerechte Lohn für einen Treffer. Nach jedem Match könnt Ihr Eure persönliche Statistik jeweils mit der des direkten Gegenspielers vergleichen (Bild unten rechts).

zu acht Spieler in jeder erdenk-

lichen Kombination gegeneinander spielen. Fehlende Mitspieler übernimmt in diesem Fall der Computer.









Action, was eigentlich schon mein einziger Kritikpunkt an NBA In The Zone wäre (außer der schweinchenrosa Hautfarbe von Schrempf). Viele Gedanken um eine bestimmte Taktik braucht man sich im Spiel gegen den Computer nämlich nicht zu machen filmreife Dunks hinzuleaen. macht aber irgendwo auch mehr Spaß. Die Steuerung hat man schnell begriffen, wobei das Blocken des Gegners im Spiel gegen den Computer anfangs etwas Probleme macht. da man sich erst an die neue Optik gewöhnen muß, um schnell genug auf den richtigen Abwehrspieler umschalten zu können. Sehr gut gefallen haben mir die vielen Moves der Spieler wie z.B. Würfe aus der Drehung heraus, die Aktualität des Rosters (Raptors und Grizzlies sind bereits enthalten) und die Stadionatmosphäre, die der Ami-Kommentator vermittelt. Besonders schön kommt auch das Auto-Zoom-Replay nach einem Korb. Die Musik ist recht fetzig und wechselt sogar mit jedem neuen Viertel. Ich persönlich ziehe zwar immer noch das ältere NBA Jam vor, In The Zone ist aber gefährlich gut.

System: Playstation

Spieletyp: Basketballspiel

Megabit: CD Hersteller: Konami **Testversion: Galaxy** Spieler: 1 bis 8

Features: Speicheroption Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6

Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

82% Grafik: 70% Musik: Soundeffekte: 78%









Auch die Gegner bleiben vor Karambolagen nicht verschont

Spannender als eine Motor-rad-Führerscheinprüfung, tödlicher als ein Stau zur Hauptverkehrszeit: Das gute alte Road Rash gilt unter Kennern immer noch als bester Vertreter des Gib-Gas- und Hau-Drauf-Genres. Bei der vorliegenden Sony-Variante hat sich wenig verändert: Zu Spielbeginn darf man eine von fünf Strecken auswählen, erst dann geht's mit einem fetzigen Videoclip und klangvollen Heavy-Metal-Sound an den Start. Ihr schlüpft in die Rolle eines Motorradrowdies und rast mit hartgesottenen Kontrahenten um die Wette. Dabei zählt nur eines, unter den ersten drei Plätzen zu landen und Kohle abkasieren. Um das Rennen zu gewinnen, ist den Möchte-

### Rasende Rüpel oad R





Oben: Die altbekannten 3DO-Videos aibt's in verbesserter Bildqualität zu bewundern

diakeitsübertretungen einen fetten Strafzettel verpassen wollen. Bei der kurvigen Bergund-Tal-Fahrt sorgen lahme Sonntagsfahrer für akute Crash-Gefahr.



Die Playstation-Umsetzung macht es dem Spieletester nicht gerade leicht: Eigentlich bereitet die Biker-Hatz quer durch den amerikanischen Kontinent und über diverse hügelige Rennstrecken einen Heiden-

spaß. Ein weiterer Glücksgriff der Designer sind die detaillierten ausgefeilten Landschaftspisten - mein Liebling ist der Coast Kurs - sowie der hubraumstarke und umfangreiche Fuhrpark, der allerdings zuerst bitter erkämpft werden muß. Trotzdem packte mich ein starkes Frustgefühl, als ich nach wenigen Minuten feststellen mußte, daß sich die PS-Variante keinen Deut von der (damals fantastischen) 3DO-Version unterscheidet, mal abgesehen von der verbesserten Darstellungsqualität aller enthaltenen Videoclips. Hätten sich die Programmierer umsetzungstechnisch mehr Mühe gegeben und Road Rash eine Generalüberholung gegönnt. gäb's mein Siegerlächeln. Allein Extreme Games zeigt, daß zumindest optisch wesentlich mehr machbar gewesen wäre.

**System: Playstation** 

Spieletyp: Action-Rennspiel

Megabit: CD Hersteller: EA **Testversion: Galaxy** 

Spieler: 1

**Features: Continue** Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 77% Musik: 65% Soundeffekte: 70%





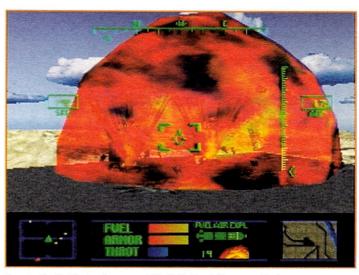
gern-Rockern kein Schummeltrick zu aufwendig. Selbstverständlich dürft Ihr wie gewohnt während der Fahrt ordentlich Hiebe und Tritte verteilen. Ein Energiebalken zeigt an, wieviele Treffer der Fahrer noch vor dem Totalausfall verschmerzen kann. Auch hier warten motorisierte Gesetzeshüter, die Euch bei Geschwin-



Diesen Tunnel dürft Ihr auf dem Pacific-Kurs durchfahren



Trefft Ihr einen Feind, taucht meistens ein nützliches Extra auf



Landschaft, Explosionen und Feinde bestehen aus Polygonen

ür alle, die`s gern so richtig krachen lassen, gibt's mit Agile Warrior satten Nachschub. Ihr schwingt Euch in das Cockpit eines Kampfjets und fliegt diverse Missionen. die zumeist das Zerstören von bestimmten Zielen erfordern. Dabei ist Agile Warrior eher ein rassiges Action-Spiel und hat weniger Simulationsanspruch. Mit dem Steuerkreuz reguliert Ihr Richtung und Höhe, per Knopfdruck wird Gas gegeben und damit ist die Jetsteuerung auch schon komplett. Eure Bewaffnung hängt davon ab, welche Extras Ihr auflest. Solche Extras hängen als Tonnen in der Luft (?), wenn Ihr ein Ziel zerstört. MG und Raketen sind Standard, allerlei Knaller bis hin zu Napalm und Atombombe gilt's zu finden. Feindliche Treffer bügelt Ihr einfach durch das Auflesen von Repa-

### Laut und schmutzig Agile Warrior

raturkits aus. Ertmals wirkt sich ein Bombardement auch auf die Landschaft aus. Neben verkohlten Flecken hinterlassen Eure Angriffe echte Krater, bei denen die Polygon-Landschaft abgesenkt wird. Megagroße Explosionen und satte Soundeffekte runden den Action-Aspekt ab. Im Flug könnt Ihr iederzeit auf eine detaillierte Landschaftsübersicht mit den Missionszielen zurückgreifen. Hart erkämpfte Spielstände werden auf Karte gesichert, der Sound kommt "hard'n'heavy".



Agile Warrior ist zwar nicht gerade als extrem umfangreich zu bezeichnen. der Schwieriakeitsgrad in späteren Levels wird Euch aber schon ein Weilchen beschäftigen. Was ich dem Spiel ankreiden muß, sind die spärlichen Einstellungen vor dem

Spieleinstieg, die unfaire Überlegenheit anderer Flieger und das Fehlen von Rücksetzpunkten innerhalb einer Mission. Ansonsten setzt Aaile Warrior neue Maßstäbe, zumindest, was Explosionen angeht. So groß, bunt und laut habt Ihr's bestimmt noch nicht in einem Videospiel krachen lassen. Agile Warrior gibt sich nicht die geringste Mühe, als Simulation zu wirken, und das ist gut so. Keine Abstürze, tolle Geschwindigkeit, krachige Waffen - so wird bei Ballerfreaks echte Motivation erzeugt. Einzig das gefahrlose Durchfliegen eines Atom-Pilzes kommt doch reichlich unreal. Alles in allem kann ich Action-Fans ein ausgiebiges Probespiel empfehlen. Der Anschluß der Konsole an die Stereo-Anlage ist hier echt ratsam.



Unterschiedliche Szenarien unterschiedliche Anforderungen



Wenn sie das in Genf das wüßten – der Nuklearschlag räumt auf

**System: Playstation** Spieletyp: Action Megabit: CD Hersteller: Virgin **Testversion: Galaxy** Spieler: 1

Features: Speicheroption Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12 Grafik: 72%

62% Musik: Soundeffekte: 74%

### Flug und trug Jupiter Strike

as Überleben der Menschheit liegt mal wieder in Eurer Hand. Eine außerirdische Flotte nähert sich der Erde und zerstört dabei alles was ihr in den Weg kommt. Ihr sitzt im Cockpit eines High-Tech-Kampfraumers, der den klangvollen Namen "Coleoptere" trägt. Dieser kleine Flitzer ist der einzige Schutz vor der endgültigen Vernichtung. Euer Jäger ist mit automatischen Zielvorrich-



Der Flug durch einen Astroidengürtel



Zwei Perspektiven stehen Euch zur Auswahl

tung ausgestattet und feuert bis zu fünf Lasersalven gleichzeitig ab. Von donnernden Asteroidengürteln mit lebensbedrohlichen Roboterkolonien bis zu riesigen Flotten von Sternenschiffen, ist alles dabei, was das Space-Söldnerherz begehrt. Wer sich im inneren seines Jägers wohler fühlt, darf die Cockpit-Perspektive anwählen. Bei jeglicher Feindberührung oder Treffern wird Euch kostbare Energie abgezogen. Falls Ihr am Endgegner eines Levels scheitert, müßt Ihr leider wieder von vorn beginnen. Ein kurzes Missionbriefing klärt Euch über die Lage des nächsten Abschnittes auf. Zur Bewältigung des Auftrages stehen mehrere Continues zur Verfügung.



Früher war Taito ein Garant für passable Automatenumsetzungen aus der Spielhalle. Heutzutage bringen die Japaner nicht mehr zustande, als ein lieblos gestaltetes 3D-Shoot'em-Up zu präsentieren, das im grunde eine grafisch (auf keinen Fall spielerisch) verbesserte Starwing-Variante darstellt. Im wesentlichen ist Jupiter Strike (in Japan wurde das Spiel unter dem Titel Zeitgeist verkauft) eine öde "Ich-kriegdich-vor-mein-Fadenkreuz"-Knallerei mit allenfalls dezenten Starblade-Spuren. Ihr ballert eine Gegnerformation nach der anderen ab, von neuen Ideen fehlt weit und breit iede Spur. Die mit Texturen versehene 3D-Grafik ist auf einer PAL-Maschine relativ lahm, dafür recht ordentlich detailliert und in Echtzeit berechnet. Wegen fehlender Abwechslung wird Jupiter Strike Spätestens nach einer halben Stunde enorm langweilig: Absturz in spielerische Tiefflugregionen.

System: Playstation Spieletyp: Action-Shooter Megabit: CD

Hersteller: Taito
Testversion: Acclaim

Spieler: 1 Features: Continue Schwierigkeitsgrad: 5 Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 61% Musik: 45% Soundeffekte: 50%

Spielspaß 0/0



Verkaufte Auflage 60.479 (IVW 4/95)

380.000 Leser pro Ausgabe (AWA '95)

Fragen
Sie nach unseren
Leserschaftsdaten

Rufen Sie uns an: Telefon (089)

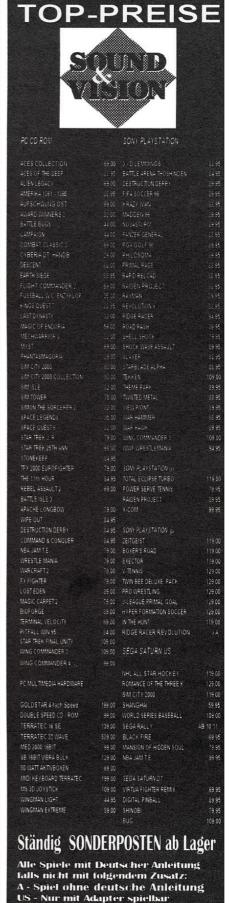
46 13-3 05 Carolin Gluth PLZ 4, 5

46 13-3 13 Natalie Regnault PLZ 0 – 3, 6 – 9, A, CH

46 13-3 33 Peter Kusterer Anzeigenleitung

Fax: 4613-789

MagnaMedia Verlag Hans-Pinsel-Straße 2 85540 Haar bei München



Versand per Nachnahme 10,-DM

Kostenlose Preisliste anfordern!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!

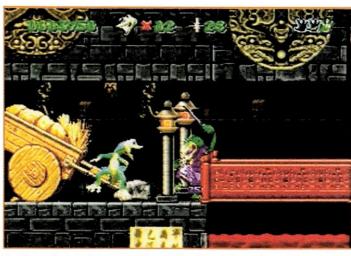
SOUND & VISION

Druckfehler & Irrtumer vorbehalten !

Mürwiker Straße 196 24944 FLENSBURG Tel: 0461 / 36280 FAX: 36290







Im Kung-Fu-Land erwarten Euch böse Ninja-Schergen

as vorliegende Jump'n' Run ist für die meisten 3DO-Besitzer längst ein alter Hut. Gex ist ein süchtiger Fernsehjunkie, der Tag und Nacht vor der Glotze sitzt und sich eine Sendung nach der anderen reinzieht. Eines schönen Tages fliegt ein Insekt vorbei, das zur Lieblingssendung ein durchaus willkommener Snack ist. Doch als Gex mit seiner klebrigen Zunge zuschnappt, entpuppt sich der Leckerbissen als gemeine Falle, die ihn direkt in den Fernsehapparat einsaugt. Dahinter steckt Bösewicht Rex. der Chef einer mächtigen Mediengesellschaft. Als Gex findet Ihr Euch in einer bizarren TV-Welt wieder. Um aus der Channel-Hölle zu entkommen, müßt Ihr

### Amphibienpower





Oben: Auf dem Friedhof werdet Ihr unentwegt von Zombie-Echsen angegriffen. Links sieht Ihr einen Ausschnitt aus dem Intro. herrscht Gex als waschechter Gecko einige Tricks: Er klettert problemlos an Decken und Wänden entlang oder schnappt sich mit seiner Zunge ein kostbares Extra. ws



Wenn Crystal Dynamics sich an ein Hüpfspiel wagt, darf man etwas Besonderes erwarten (dachte ich zumindest damals auf dem 3DO). Was die Entwickler an witzigen Einfällen, grafischen Überraschungen und stim-

mungsvollen Soundeffekten in diesem Spiel versteckt haben, ist sicherlich sehens- und hörenswert, ist allerdings heutzutage nichts weltbewegendes mehr. Jeder der zwölf Szenarien verlangt eine etwas andere Taktik von unserer Echse und fordert mit steigendem Schwierigkeitsgrad, Eure Joypadfähigkeiten bis aufs Letzte. Leider gibt es auch keine großartigen Verbesserungen gegenüber der Ur-Version festzustellen, lediglich das Scrolling ist flüssiger und nicht mehr so ruckelanfällig wie auf dem 3DO. Das ist der Punkt, der mich bei vielen Konvertierungen zur Zeit am meisten ärgert. Da PS-Besitzer bislang kaum mit guten Jump'n Run's versorat wurden, dürfte dieser nette Genreverschnitt dennoch viele Freunde finden.

System: Playstation Spieletyp: Jump'n'Run Megabit: CD Hersteller: Crystal Dynamics Testversion: Galaxy

Spieler: 1

Features: Speicherfunktion Schwierigkeitsgrad: 6 Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 75% Musik: 67% Soundeffekte: 82%

Spiel- 750/0



eine Fernsteuerung finden, die das Portal zum "Dome" öffnet. Eure Aufgabe ist es, verschiedene Stationen zu durchlaufen, die mit verschiedenen Themen (Friedhof, Toyland, Kung-Fu-Land usw.) aufwarten. Als Waffe setzt Gex seinen Schwanz ein und fegt damit die meisten Gegner von der Bildfläche. Außerdem be-



Selbst im alten Ägypten muß Gex seinen Mut beweisen



Du dachtest schon, Du hättest den Drachen endlich besänftigt



Auch wenn Ankh-Morpork friedlich wirkt – der Schein trügt

erry Pratchett hat mit seinen "Scheibenwelt"-Romanen ein einzigartiges und völlig durchgeknalltes Universum für Fantasy-Geschichten geschaffen. Eine flache Welt, die auf den Schultern von vier riesigen Elefanten ruht, die wiederum auf dem Rücken einer gigantischen Schildkröte stehen - wo gibt's denn sowas? Kenner der Romane werden in dem Grafik-Adventure Discworld eine Menge Leute und Begebenheiten wiederfinden, die sie schon aus den Büchern kennen. Der von Euch gesteuerte Held ist der völlig erfolglose Laienmagier Rincewind, dessen einziges Talent es ist, in jeder (aber auch wirklich jeder) Situation zu überleben. Die stinkende Hauptstadt Ankh-Morpork an den Ufern des ebenso verschmutzten wie



übelriechenden Flusses Ankh

ist das eigentliche Szenario. Die Stadt wird nämlich von einem Drachen terrorisiert und damit steht fest: Ein Held muß her! Da natürlich keiner so verrückt ist, sich freiwillig mit einem feuerspeienden Drachen anzulegen, ist ein Looser wie Ihr genau das richtige Opfer. Nach den Motto "Finde Gegenstand A und benutze ihn mit B" klickt Ihr Euch durch die Ge-

### Discworld See 1

schichte und redet mit allen möglichen (und unmöglichen) Leuten. Gegenstände verstaut Ihr in Eurer Truhe, die Euch auf Schritt und Tritt folgt. *Disc*world unterstützt die Playstation-Maus, deren Verwendung an dieser Stelle dringend emp-





Oben: Der Polaroid-Gnom. Das Inventar läßt auf einen wirren Geist des Besitzers schließen.

fohlen wird. Sämtliche Texte und auch die Sprachausgabe sind ins Deutsche übersetzt worden, wobei der Sprecher von Tom Hanks Eurem Held seine Stimme gab. Wer mal eine Pause braucht, speichert seinen Spielstand eben auf einer Memory Card ab. js



Wer "Jabberwocky" kennt, kann sich ungefähr das Ambiente vorstellen, mit dem er es in Discworld zu tun bekommt. Hier seien Monty-Python-Fans gleich darauf hingewiesen, daß neben der komplett synchronisierten Version auch ein PAL-Discworld mit deutschen Unterti-



Aha, das ist also der Grund, warum Ihr Euch rösten lassen sollt

teln und englischer Sprachausgabe (Rincewind wird von Eric Idle gesprochen) im Umlauf ist. Ich muß sagen, ich habe mich mit einem Videospielsystem noch nie so königlich amüsiert, wie mit meiner Playstation und Discworld. Vergleichbare Spaß-Adventures waren bisher eigentlich immer den PC-Besitzern vorbehalten. Discworld ist mit Gags derart vollgepackt, daß Ihr sicher freiwillig mit jeder Person plauscht, derer Ihr im Spiel habhaft werden könnt. Es wird ein Weilchen dauern, bis Ihr die Denkweise intus habt, mit der Ihr die Aufgaben lösen müßt, danach bietet Discworld aber den typischen Scheibenwelt-Spaß und wird Euch bis zum etwas anderen Happy End nicht mehr loslassen. Wer auf britischen Humor steht und mit einigen kleinen Übersetzungsfehlern leben kann, sollte sich Discworld keinesfalls entgehen lassen.

System: Playstation

Spieletyp: Grafik-Adventure

Megabit: CD Hersteller: Sony Testversion: Sony

Spieler: 1

Features: Speicheroption Schwierigkeitsgrad: 6 Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: 12

Grafik: 78%
Musik: 73%
Soundeffekte: 65%



Johnny Bazookatone bietet nicht nur gehobenen Jump'n'Run-Anspruch, Ihr müßt auch gelegentlich Rätsel lösen und Tricks finden



Die Special-Waffe sieht zwar toll aus, kann dem Typ in der Disco aber nichts anhaben. Den macht Ihr nur im Sprung von oben fertig.

usik regiert die Welt. Dieser Meinung ist zumindest der Leibhaftige und klaut Johnny seine Wundergitarre "Anita". Als El Diabolo merkt, daß ihm die Klampfe nichts nützt, weil er nicht darauf spielen kann, kidnappet er kurzerhand die besten Musiker der Welt. Das könnt Ihr Euch als Held natürlich nicht bieten lassen. Ihr schnappt Euch Eure schießfreudige Ersatzgitarre und macht Euch zur Befreiung auf. Johnny Bazookatone ist als Action-Jump'n'Run angelegt, was natürlich nicht heißt, daß ausschließlich gehopst und geballert wird. Figuren und einige Gegenstände sind gerendert, der Rest mit viel Witz gezeichnet. Der erste Level mag Eingeweihte vielleicht ein wenig an Gex erinnern, danach wird's abwechslungreich. Mit Köpchen und Geschick findet Ihr eine Menge Bonus, den Ihr auch dringend nötig habt. Nicht weniger als 1000 Noten müßt Ihr sammeln, um ein Extraleben zu erhalten. Stern-

# Johnny Bazookatone

chen sind Eure Lebensenergie, die Ihr nach Feindkontakt möglichst bald wieder auffrischt. Daß die Lebensenergie nicht direkt am Weg liegt, versteht sich ja von selbst. Meist müßt Ihr mit Tricks arbeiten, um an Sternchen oder ganze Extra-Leben heranzukommen. Nebenher existiert ein ganzer Sack voller Geheimlevel, in de-

nen Ihr nützliche Extras findet. In solchen Bonusstufen ist der eh schon ziemlich hohe-Schwierigkeitsgrad noch etwas höher angesetzt. Was Euch an Feinden gegenübertritt erledigt Ihr mit Schüssen aus Eurer Bazooka-Gitarre. Mit einem speziellen Knopf (die Joypad-Belegung ist auf beiden Systemen einstellbar) la-



Für gute Noten gibt's auch mal einen Zusatz-Bonusraum. Mit Einfalls-reichtum und Hartnäckigkeit könnt Ihr viele Extra-Leben sammeln.





Danke für den Fisch! Der Fährmann auf dem Unterweltsfluß will mit harter Münze bezahlt werden. 3D-Spielereien wie der schwingende Lüster sind oft nicht neu.

det Ihr die Gitarre auf und könnt so eine mächtige Schallwelle vom Stapel lassen. Außerdem hat Eure Wumme einen satten Rüchstoß, den Ihr bei Sprüngen sogar zum Schweben nutzen könnt, sofern Ihr im Flug nach unten ballert. Die meisten Feinde hinterlassen nach ihrem (oft grafisch eindrucksvollen) Ableben Noten, die Ihr möglichst fix für



Hinter dem Schild gibt's eine Menge Noten (1000 braucht Ihr)

Euer Bonuskonto aufsammelt. Schafft Ihr einen der fünf Hauptabschnitte, gibt's ein Paßwort, Continues sind Mangelware und müssen erst gefunden werden. Als Begleitung gibt's Musik verschiedenster Bereiche von Jazz über Funk und Klassik bis hin zu Techno. Bei der Saturn-Version ist der Soundtrack sogar als Musik-CD beigelegt. Die sonstigen Unterschiede der beiden Versionen: Durch ein anderes Filmformat sehen die gerenderten Filmseguenzen auf dem Saturn nicht so gut aus, wie auf der Playstation. Soundmenüs zum Anhören der Musikstücke und Soundeffekte hat Johnny Bazookatone auf beiden Systemen.



Mein erster Eindruck: Oops, ganz schön happig schwer. Mein zweiter Eindruck: Aha, ist ja interessant. Eindruck Nummer Drei: Hey, gar nicht so übel. In Johnny Bazookatone muß man sich auf alle Fälle richtig reinspielen. Bei den meisten "schweren" Stellen kommt's nicht nur

auf Geschick an, sondern auch auf das "gewußt wie". Habt Ihr die nützlichen Extras gefunden und rausgekriegt, wie Ihr herankommt, läßt sich ein beruhigendes Pölsterchen an Extra-Leben anlegen. Superneue Ideen werden zwar auch in



Im Uhrenturm wird gehopst, was das Zeug hält

Johnny Bazookatone nicht verbraten, was geboten wird ist jedoch sehr abwechslungreich und läßt Euch ab und zu auch grübeln. Das einzige, was mich echt stört, sind die Rücksetzpunkte. Die Haupt-Level sind teilweise ziemlich lang und nach iedem verlorenen Leben am Level-Anfang weiterzumachen, frustriert doch ein wenig. Ansonsten ist das Teil nämlich echt gut durchdacht. Es gibt für jede schwere Stelle den richtigen Trick, die Grafik unterhält über die ganze Distanz und der Sound ist mal so richtig gelungen. So viele gute Jump'n'-Runs gibt's ja für die beiden Systeme noch nicht. Johnny Bazookatone ist zwar kein Musterbeispiel für ein flüssiges Hüpfspiel, Freunde des Genre sollten es sich aber unbedingt einmal etwas länger anschauen.

System:

**Playstation und Saturn** 

Spieletyp:

Action-Jump'n'Run

Megabit: CD

Hersteller: U.S. Gold Testversion: Galaxy

Spieler: 1

Features: Paßwort Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

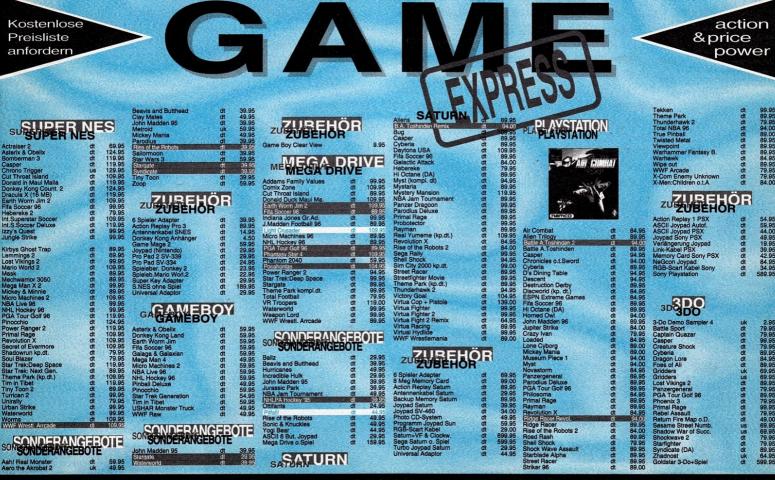
Grafik: 73% Musik: 76% Soundeffekte: 72%

Spiel- 780/0



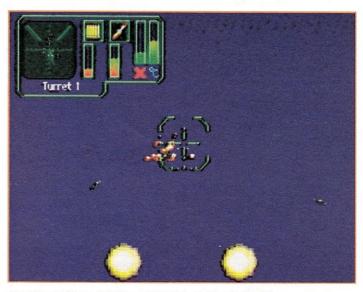


Die Render-Sequenzen sehen auf der Playstation besser aus, da ein anderes Filmformat verwendet wird









Der Abschuß von Schiffen wirkt sich nicht auf die Aliens aus

ie Tyron Corporation hat sich auf Verteidigungssysteme spezialisiert, mit denen man entlegene Bergbaukolonien gegen feindliche Aliens beschützen kann. Allerdings sind all diese Installationen bemannt und damit sauteuer im Unterhalt. So wird denn auf Computersteuerung umgestiegen, um die Kosten zu senken. Als Techniker werden Ihr zu solch einer Kolonie geschickt, um die Software zu installieren. Neben dem 3D-Labyrinth-Anteil, in dem Ihr Computerteile, Munition und Medikits sucht, sollt Ihr auch noch sechs Geschütztürme kontrollieren und instandhalten. Schließlich aktiviert Ihr den Selbstzerstörungsmechanismus der Station und versucht, rechtzeitig das Shuttle zu errei-

### Multitasking

chen. Eure Gegner in der Station sind die fiesen "Berserker". die bei Ihrem Ableben auch noch Giftgas freisetzen, das Euch das Atmen reichlich schwer macht. Deshalb solltet Ihr die Aliens nur fertigmachen, wenn's gar nicht mehr anders geht. Knifflig: Während Ihr im Stationscomputer rumhängt, haben die Monster keineswegs Pause. Bis Ihr Euch ausgeloggt und umgedreht habt, wurdet Ihr bereits mindestens viermal getroffen. Es empfiehlt sich also, vor ieder Computerbenutzung den Spielstand abzuspeichern. js



Wenn man sich Defcon 5 so anschaut, kommt man schnell auf den Trichter. daß Millenium hier ein "vielseitiges" Spiel entwickeln wollte. Geschützturmsteuerung, sportlicher Häuserkampf, Computerbedienung und Suchen im Labyrinth, das alles wird gefordert - und

zwar gleichzeitig. Habt Ihr mit dem Computer Kontakt aufgenommen, wird der Spielverlauf unklar. "Suchen, Aliens abwehren oder Informationen sammeln?". Dazu sind die Level auch meist noch symmetrisch und erschweren so die Orientierung (Karte gibt's nur am Stationscomputer). Die Steuerung im Labyrinth ist ebenfalls gründlich mißlungen. Ihr bewegt Euch sehr träge und bleibt trotzdem überall hängen. Helfende Extras sind extrem spärlich verteilt. Ich hab' mich extra lange mit Defcon 5 beschäftigt, um zu sehen, ob nicht doch noch was Tolles kommt - Pustekuchen. Wer zur Zeit ein anspruchsvolles Labvrinth-Spiel sucht, sollte lieber zu Descent greifen.





Die PAL-Version kommt komplett in Deutsch



Wer Combat-Droids postiert lebt länger (etwas länger zumindest)



Spiel-

56%

76%







Hier müßt Ihr schnell den Kopf einziehen, bzw rechtzeitig abspringen

um 65. Geburtstag der weltberühmten Maus vor zwei Jahren, ersannen die Disney Studios, Traveller's Tales, Cartoon Capers und Sony Imagesoft zusammen die Idee, ein 16-Bit-Spiel in Form einer Retrospektive zu veröffentlichen, was '94 auch geschah. Jetzt wurde genau das gleiche Spiel für die Playstation adaptiert und mit dem Zusatz "Mickey's Wild Adventures" versehen. Bis auf ein paar mehr Farben geht bei Mickey Mania-PSX alles seinen gewohnten Gang: Feinde werden durch Draufspringen oder per Murmelwürfe aus dem Weg geräumt; bis auf die Nebulus-Türme (siehe Bild rechts), bzw. die Verfolgungsjagd durch einen Elch

(siehe Bild ganz oben) lauft Ihr

einfach nur von links nach

rechts zum Ausgang. In den

sieben Welten, die sich thema-

tisch an den bedeutendsten

MM-Trickfilmen orientieren.

muß Mickey einmal Pluto vom

Mad Doctor befreien, seinen als Busch auf Stelzen getarnten Doppelgänger finden und

last not least Kater Karlo eins

auf die Mütze geben.

Mickey Mani

Kalter, süßer Kaffee



Im ersten Level startet Mickey noch vor einer Schwarz-weiß-Kulisse, die dann ziemlich schnell von selbst farbig wird (links)



Was für ein Unsinn, veraltete 16-Bit-Titel einfach 1:1 auf eine so leistungsfähige Plattform wie die Playstation umzusetzen. Wenn Sony das Spiel dann wenigstens gleich zum Kampfpreis anbieten würde! Da die Module sich schon nicht wie gewünscht verkauft haben, gab es diese bereits drei Monate nach Marktstart für schlappe 40-50 Mark nachgeworfen. Alles in allem ist MM

dennoch ein solides Hüpfspiel, das nicht zuletzt wegen der geschmeidigen Animationen und der Disney'schen Qualitätskontrollen sehr gut aussieht. Spielerisch wird aber nichts Neues geboten. Es gibt ieweils nur einen möalichen Weg zum Ausgang, der mit dem Prinzip hüpfen und ausweichen kaum verfehlt werden kann. Die Originalsamples mögen Fans erfreuen, sie haben aber auf dem SNES schon genauso gut geklungen. Ich find's wirklich schwach, daß Sony nicht mal ein paar neue Level zusätzlich spendiert hat. Sogar die stellenweise etwas ungenaue Steuerung wurde beibehalten! Mickey Mania sieht auf den ersten Blick sehr gut aus, ist spielerisch eher dürftig und wäre für Leute, die bereits eine der 16-Bit-Versionen kennen, rausgeschmissenes Geld.

System: Playstation Spieletyp: Jump'n Run Megabit: CD

Hersteller: Sony C.E.
Testversion: Sony C.E.

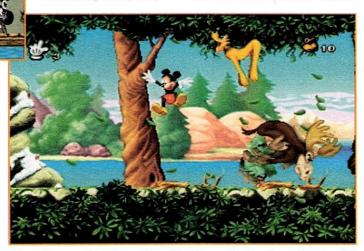
Spieler: 1 Features: Continue Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8

Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

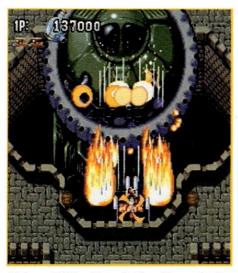
Grafik: 74%
Musik: 68%
Soundeffekte: 60%

Spiel- 7 1 0/0



Diese Szene geht auf den Film "The Moose Hunters" von 1937 zurück









Links und Mitte: Diese beiden Obermotze liegen gleich in Schutt und Asche. Rechts: Ein weiterer Endgegner aus der Reihe: I'm so boombastic!

🗨 eit über einem Jahrzehnt sind die meisten Spielautomaten von einem mysteriösen Virus befallen. Statt im All zu verharren, scrollen bizarre Feindformationen unaufhaltsam von oben nach unten über die gute alte Erde und zeigen dem verwunderten Betrachter bunte Hintergründe und klotzige Obermotze. Auch das japanische Gunbird führt diese Tradition unverändert weiter, wobei die Entwickler wie bei der Parodius/Twin Bee-Serie, nicht alles ganz todernst nahmen. Fünf abgefahrene Anime-Charaktere stehen als Spaceship-Ersatz zur Auswahl. Neben all den schrecklichen





Jeder Schuß kann stufenweise verstärkt werden

### Schräge Vögel Gunbird

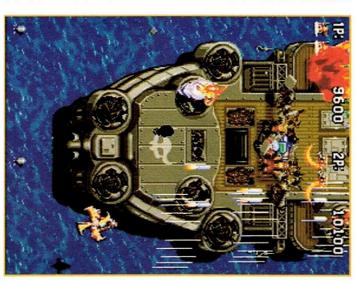
"normalen" Begebenheiten wie flinken Alien-Truppen und fiesen teilbaren Endgegnern, leistet sich Gunbird eine Extravaganz: Wer einen Level schafft. bekommt anschließend eine kurze Anime-Sequenz zu sehen, in der die Geschichte (natürlich alles im feinsten Japanisch erzählt) ihren charakterabhängigen Fortlauf nimmt. Unterwegs lockern eine Reihe von flotten Zusatz-Items den Alltag auf. So huschen nicht nur Power-Ups, sondern auch kostbare Smartbombs und Bonuszähler über den Bildschirm. Außerdem sind jederzeit zwei Spieler willkommen, die sich wie üblich um die

kostbaren Extras rangeln. Wer eine feindliche Salve abbekommt, beißt sofort ins Gras. In Notfällen könnt Ihr auf Continues zurückgreifen. ws



Jirgendwie erinnert mich das Spiel an den betagten Konami-Klassiker Twin Bee: Der grafische Niedlich-Stil und einige Gegnerformationen lassen durchaus

eine gewisse Seelenverwandtschaft erkennen. Allerdinas entwickelt Gunbird durch die gelungene Mischung aus High-Tech- und Anime-Sprites sein eigenes Flair. Technisch ist die Umsetzung eine feine Sache: flotte Musik, farbenfrohe Grafik, große Sprites und viel Geballer bringen Leben in die Bude. Gunbird ist ideal für Ballerexperten mit starken Anime-Neigungen. Teilweise wird's allerdings recht hektisch auf dem Screen: Gleich in den ersten Levels sind einige Stellen auch mit voller Bewaffnung nur von Profis zu schaffen. Auch die Soundkulisse gefällt, läßt akustische Highlights jedoch vermissen. Für Japano-Spezialisten, die auf der Suche nach einer neuen Ballerherausforderung sind, ist Gunbird jedoch zu empfehlen.



Der Bildschirm läßt sich auch auf vertikales Monitorformat umstellen

System: Saturn Spieletyp: Shoot'em Up

Megabit: CD

Hersteller: Psikyo/Atlus Testversion: Galaxy Spieler: 1 bis 2 Features: Continue Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7 Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 72% , Musik: 60% Soundeffekte: 68%





achdem unser weltreisender Chief letztes Jahr bereits bei EA in Kanada reingeschnuppert. und erste Vorfreudegefühle auf die 32-Bit-Versionen der genialen EA-Sportspiele beim Rest der Crew geweckt hatte, ist es endlich soweit. Auch diese Umsetzung (PS-Test siehe VG 1/96) bietet verschwenderisch viele Optionen: Aus 12 internationalen Ligen (mit über 3500 Spielern von 237 Teams und deren Originalnamen) dürft Ihr Eure Lieblingsmannschaft herauspicken oder gleich ein eigenes Dream Team zusammenstellen. Alle erdenklichen fußballerischen Kunststückchen, wofür aller-



Selbstverständlich sind auch alle deutschen Erstligaclubs vertreten

# Nur noch geil

dings manchmal mehrere Tasten zugleich gedrückt werden müssen, wie Volleys, Schüsse aus der Drehung, Reingrätschen, etc., sind auch hier per Joypad ausführbar. Ihr könnt zwischen sieben verschiedenen Kameraeinstellungen wählen: das flüssige und schnelle Scrolling folgt dem Ball in jeder Perspektive "auf dem Fuße".



Die Spieler wirken etwas winzig. Ihr fühlt Euch aber wie live dabei



Die super-realistische Stadionatmosphäre bei FIFA wird so schnell sicher von keinem Konkurrenzprodukt übertroffen werden. Schade ist nur, daß die "Menüsprache" zwar auf deutsch gestellt werden kann, der Live-Kommentator die Spielernamen aber lediglich mit englischer Aussprache wiedergibt. Spielerisch und technisch setzen die PS- und SAT-Versionen definitiv neue Maßstäbe. Die Optionsvielfalt sorgt außerdem

für eine Menge Langzeitspielspaß. Nur bei den Kamerawinkeln konnte ich einige nutzlose Optionen ausfindig machen. Der Sound ist einen Tick krächziger als bei Sony ausgefallen, was aber wegen des insgesamt sehr hohen Niveaus, auf dem sich hier alles bewegt, kaum stört.

System: Saturn

Spieletyp: Fußballsim.

Megabit: CD

Hersteller: Electronic Arts

Testversion: Sega Spieler: 1 bis 6

**Features: Speicheroption** 2 Schwierigkeitsgrade

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7 Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 81% Musik: 72% Soundeffekte: 80%





119,-119,-Casper dt. 129,-Chrono Trigger us. 149.-Donkey Kong C. 2 dt. Vorb. Earthworm Jim 2 dt. 129,-Fifa Soccer 96 dt. 109 -Inter. Star Soccer 2 dt. 129,-Mario World 2 dt. Vorb. 119.-

Mega Man x 2 dt. Mega Man 7 dt. 119,-Mickey Mania dt. 89 -NBA Live 96 dt. 109.-NHL 96 dt. 109.-Pinocchio dt. 129.-Secret of Evermore dt. 119,-Super Turrican 2 dt. 119.-

Playstation Alien Trilogy dt. Cyberia dt. Grundgerät dt. Destruction Derby dt. Discworld dt. Extreme Sports dt. Fifa Soccer dt. Krazy Ivan dt. Loaded dt. Lone Soldier dt. Memory Card dt. Metal Jacket jp. Mouse dt. Namco Vol. II jp. Pad dt Parodius Deluxe dt. Philosoma dt.

Total NBA dt.

129.-

129,-

129,-

Playstation Primal Rage dt.

109,-109 -Rayman dt. 599,-Road Rash dt. 109 -Rock'n Roll Racing 2 dt. 109,-Ridge Racer dt. 99.-Ridge Racer II 99 -

Shock Wave dt. 99 \_ St. Fighter Alpha U.S. 109.-Theme Park dt. 99,-Tekken dt. 49 -159,-Toshinden dt. Twisted Metal dt.

59 \_ 139,-Viewpoint dt. 59 \_ Wing Comma. 3 99.-WWF Arcade dt. 99\_ Zubehör: 109,-Link Kabel dt.

Necom dt.

Wir halten, was andere versprechen: Nintendo 64 lieferbar in der 17. KW jp.

Sega Saturn

119.-Grundgerät dt. 99,-Fifa Soccer dt. 99,-Hi Octane dt. 119.-NBA Jam T.E dt. 109.-Parodius Deluxe dt. 149.-Primal Rage dt. 99\_ Rayman dt. 139,-Revolution X dt. 99.-Sega Rally dt. 109,-Shell Shock dt. 99,-St. Fighter Alpha U.S. 99.-

Virtua Racing dt.

99,-

109 -

119,-

49,-

99,-

Theme Park dt. Thunderhawk dt. Virtual Cop

99.-

99,-

109.-

99,-

99,-

109,-

99,-

109,-

109 -

139.-

99.-

109,-

159,-

109,-

Neo • Geo CD Grundgerät inkl. Spiel 649,-**Aero Fighters 3** 129,-Art of Fighting 2 107 -Last Resort 99\_ Super Sidekicks 2 107 -Super Sidekicks 3 Savage Reign

129,-139,-Top Hunter 109 -

Ladenpreise können abweichen. Alle neven US und Japan-Games zwei Tage nach Erscheinen bei uns erhältlich! Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 30,-. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

Handleranfragen erwünscht.

Sega Satrun U.S. RGB Playstation U.S. RGB

699,-699,-



Theme Park dt.

Weapon Lord us.

WWF Wrest Arcade dt.

Versandtasche 7 DM • Vorkasse 6 DM • Nachnahme 9 DM • Ab 250 DM Versandkosten frei

Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode am Harz • Fax 05522/75825

Viele weitere Artikel auf Lager





Im Kampfmodus könnt Ihr aus verschiedenen Perspektiven wählen



So sehen standardmäßige Städte aus. Hier dürft Ihr einkaufen.

Bekanntlich werden in Japan Rollenspiele konsumiert wie nirgendwo sonst auf der Welt. So ist es einleuchtend, daß Sega auch für den Saturn eine ganze Reihe von Spielen dieser Art herausgebracht hat. Nun liegt endlich auch eine US-Version des Polygon-RPGs Riglord Saga vor. Abgesehen davon, daß man den Titel auf Mystaria umbenannt hat, wurde das Spielprinzip direkt aus dem Japanischen übernommen. Mystaria beruht somit auf einem Prinzip, das dem der Shining Force-Saga fürs Mega Drive ähnelt. In der Rolle des Helden Prinz Arthur gilt es, gegen Invasoren aus dem fernen Osten anzukämpfen. So führt Ihr eine bunt gemischte Truppe aus Rittern, Magiern und Bogenschützen an, denen bei Kämpfen je nach Waffengattung be-





Monsterkämpfe sind auch optisch sehr reizvoll

### Mystaria

stimmte Bewegungseinheiten bzw. Reichweiten zugeordnet werden. Ein Bogenschütze kann zum Beispiel aus einer längeren Distanz angreifen als ein Ritter oder Samurai. Während des Spiels können alle Kämpfer jedoch Zaubersprüche erlernen, die dann einen weitreichenderen Angriff ermöglichen. Was Riglord Saga von anderen Rollenspielen vor allem unterscheidet, ist die durchgehend einheitlich gestylte 3D-Polygongrafik. Zwar betrachtet Ihr das eigentliche Geschehen aus der Volgelperspektive, im Kampf-Modus jedoch schaltet die Sicht in die dritte Dimension um. vergleichbar mit Guardian War fürs 3DO. Ihr werdet kaum Zwischensequenzen zu sehen

bekommen (sehr ungewöhnlich für ein Japano-Rollenspiel), doch die Kampfszenen, insbesondere die Zaubersprüche, wurden fabelhaft in Szene gesetzt.



Eigentlich wurde dieses Spiel von Micro Cabin (bekannt durch Engine-Rollenspiele) programmiert, aber die Anlehnung an das geniale Shining Force (von Sonic) ist unverkennbar: Eure Kampftruppe, die Ihr vor je-

dem Kampf neu zusammenstellen müßt, die strategischen Elemente, die Thematik... Erfreulich ist, daß dabei nicht nur an der optischen Präsentation gewerkelt wurde. Im Kampfsystem zeigen sich ebenso neue Ideen. Die Zaubersprüche wurden als Moves definiert, die von den Kämpfern erlernt und später, genau wie bei den Waffen, damit "equippt" werden müssen. Das Erlernen von neuen Moves erfolgt dabei rein zufällig während des Kampfes. Am besten besucht Ihr eine Stage mehrere Male, um neu hinzugelernte Sprüche auszuprobieren. Übrigens gelangt Ihr später in einige Städte mit einer Kampfarena, wo Ihr um Geld gegen Monster kämpfen könnt. Erfahrungspunktesammler werden das zu schätzen wissen.

System: Saturn Spieletyp:

Strategie-Rollenspiel

Megabit: CD Hersteller: Sega Testversion: Galaxy

Spieler: 1

Features: Speicheroption Schwierigkeitsgrad: 6 Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 76%
Musik: 78%
Soundeffekte: 67%



Ein fliegender Manta befördert Euch sicher an den gewünschten Ort







Die TV-Perspektive hingegen kann nur bedingt eingesetzt werden

enn Acclaim ein Spiel herausbringt, dann kann man getrost davon ausgehen, daß der Titel auf allen 16-Bit-. und mittlerweile auch auf den wichtigsten 32-Bit-Konsolen erscheint. So geschehen auch bei NFL Quarterback Club '96. das nun eine Umsetzung für den Saturn (und demnächst auch auf Playstation) erfährt. Im Prinzip hat sich gegenüber den 16-Bit-Versionen nichts geändert. So beginnt Ihr als Footballer wahlweise ein Vorsaison-, Saison-, Playoff- oder Pro Bowl-Spiel, wobei Ihr alle erdenklichen Einstellungen von der Spiellänge bis hin zur Mannschaftsaufstellung selbst vornehmen könnt. Während des Spiels dürft Ihr diesmal auch auf eine erweiterte Palet-

te an Perspektiven zurückgreifen, wodurch Ihr die optimale Ansicht für jeden Spielzug wählen könnt. Besonders bei langen Paßspielen ist diese Option nützlich, da man durch eine ultraweite Perspektive sogar noch den entferntesten Receiver sichten kann. Einen besonderen Leckerbissen bietet auch der Trainingsmodus, wo Ihr für jede Position jeweils einen individuellen Spieler erschaffen und durch hartes

Cluk

Training zum Superstar machen könnt. Die so zum Leben erweckten Spieler dürfen in jede NFL-Mannschaften integriert werden. tet



Auch in dieser Saturn-Version wird bei NFL QB Club vieles geboten, was ein Sportspiel der neueren Zeit im Angebot führen sollte. So habt Ihr eine große Auswahl an Perspektiven, wovon zwar einige gar nicht zu gebrauchen sind (z.B. Coach-Ansicht), doch im allgemeinen sinvoll eingesetzt werden können. Wenn beispielsweise lange

Paßspiele anstehen, bietet die Weitansicht einen sehr guten Überblick über das Feld. Auch durch die vielen anderen Optionen wie zum Beispiel die zuschaltbare "Realität" (Daten der NFL-Spieler), kann das Spiel individuell für jeden Spieler maßgeschneidert werden. Als einziger negativer Punkt muß der Sound aufgeführt werden. Während Hauptkonkurrent Electronic Arts mittlerweile ein komplettes Soundsample-Archiv in jedes seiner Spiele packt, begnügt sich Acclaim mit lustlos klingenden Einzelsounds, die nicht unbedingt zu einer guten Live-Stimmung beitragen. Außerdem machen sich Grobheiten in der Voxel-Grafik bemerkbar, wenn man zu nahe an das Spielgeschehen herankommt.

hen herankommi System: Saturn Spieletyp:

Football-Simulation
Megabit: CD
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 6

Features: Speicheroption, Multispieler-Adapter Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7 Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 79% Musik: 53% Soundeffekte: 78%

Spiel- 820/0



Tie Meniis sind übersichtlich

Die Menüs sind übersichtlich. Oben könnt Ihr mehr als 400 Spielzüge eingeben.

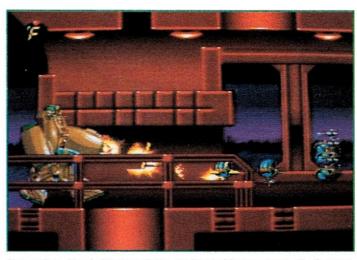


Nobelklub

Im Replay-Modus kommt man den Sportlern buchstäblich näher



In bester Space-Harrier-Manier geht's zuerst durch die Lüfte



Im zweiten Abschnitt stampft Ihr als Mech-Söldner durch die Gegend

ie Menschheit ist mal wieder dabei, andere Planeten des Sonnensystems zu erforschen, und langsam aber sicher beginnen sich die Erdlinge wegen Überbevölkerung auf der Venus und dem Mars auszubreiten. Die Exotechnologie wurde erfunden, um die Entwicklung der neu erschlossenen Welten voranzutreiben. Im Jahre 2040 erschufen die Genforscher den Neosapiens, eine Weiterentwicklung des Menschen. Allerdings scheinen diese Übermenschen mehr als nur ein friedliches Zusammenleben im Sinn zu haben. Ihr Anführer Phaeton strebt danach, die Galaxie an sich zu reißen. Nur ein Eliteteam namens Exo-Squad kann die Bösewichte noch aufhal-

### Der goldene Abschuß Squad



White Branshi heads north, 1711 take a funk mound

Wie einfallsreich: Eine minutenlange Comic-Geschichte wird zwischen den Level-Abschnitten erzählt über den Bildschirm, verteilt beherzte Fußtritte oder laßt die Laserknarre sprechen. Habt Ihr diese Tortur geschafft, darf in bester Beat'em-Up-Manier ein Fight bestritten werden. ws



Wenn so die Zukunft des Mega Drives aussieht, dann verlagere ich mein Interesse lieber auf Pac Man und Galaxian. Die Macher dieses futuristischen Fiaskos sollten lieber anderen Hobbys nachgehen und werden hof-

fentlich nie ein Saturn oder Playstation-Entwicklungssystem in die Finger bekommen. Das einzige, was mir noch ansatzweise gefiel, war die Animation der Möchtergern-Roboter. Aber was nützt's, nach zehn Minuten äußerster Überwindung dürfte hier für jeden noch so gutwilligen Spieler die absolute Schmerzgrenze erreicht sein. Wirr schwirrt man in der Gegend herum; die Steuerung ist total daneben und überläßt den Spielablauf weitgehend dem Zufall. Der absolute Abschuß ist die Beat'em-Up-Einlage, die einen Megaflop wie Rise the Robots noch als Spitzenprodukt aussehen läßt. Wer dieses Modul kauft, dem kann nicht mehr geholfen werden. Unterhaltungswert: Fehlanzeige. Ein klarer Fall von Zeit-Materialverund schwendung.

System: Mega Drive Spieletyp: Action-Spiel Megabit: 16 Hersteller: Playmates

Testversion: Virgin Spieler: 1 bis 2 Features: Continue Schwierigkeitsgrad: 7 Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 17%
Musik: 11%
Soundeffekte: 9%

Spiel- 21 % O/O





Ein Horror für jeden Prügelfan: Die Beat'em-Up-Seuquenz

ardwarelimitationen hin oder her – das große Plus dieser Version ist ebenfalls eine offizielle Lizenz, die es uns ermöglicht, aus über 200 Originalmannschaften mit den realen Spielern von 12 Originalligen auszuwählen. Trotzdem kann dieser abgespeckte Ableger des fulminanten "echten" 32-Bit Virtual Stadium Soccers in keinster Weise mit der SAT-Version konkurrieren. Optionstechnisch hat sich zwar nicht viel zum



Der Ball wird um so stärker getreten, je länger man den Schuß-Button drückt.

Rechts seht Ihr einen Anstoß aus der Längsperspektive

### Micker-Kicker 51114 Socces 196

Schlechten hin gewendet, außer daß Ihr eine Perspektive weniger zur Auswahl habt und "nur" mit vier Spielern gleichzeitig, anstatt mit acht, antreten könnt. Die ganze Präsentation ist aber gehörig grober und ruckeliger ausgefallen. Das Scrolling kann häufig nicht Schritt halten, und die Ballkontrolle ist auch viel weniger feinfühlig. Zu allem Überfluß verdirbt das völlig unmotivierte Gekrächze von der Zuschauertribüne jegliche Virtual-Stadion-Atmosphäre. ds



Probe und EA hätten besser daran getan, das famose Fifa 96-Gekicke vom Mega Drive ein wenig aufzupolieren, statt einen derart kümmerlichen Verschnitt der PS-/SAT-Version hinzurotzen. Die Optionsvielfalt ist lobenswert, Eure sechs Perspektiven sind dagegen nur eingeschränkt brauchbar, da der nötige Überblick fehlt. Vor allem bei Rückpässen schießt man einfach ins Blaue hinein. weil der Bildschirm viel zu langsam scrollt. Auch das stetige Geruckel ist einem flüssigen Spielablauf nicht gerade förderlich. Entweder war der Konvertierungsjob für das beauftragte Probe-Team mal wieder als eine Art Strafarbeit gedacht, oder die Hardware kann wirklich nicht mehr leisten. Ein weiterer Grund, der gegen das überteuerte und unsinnige 32X-Konzept spricht!

System: 32X Spieletyp: Fußball Megabit: 16

Hersteller: Electronic Arts Testversion: Electronic Arts

Spieler: 1 bis 4 Features: Paßwörter Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7 Preis: ca. 110 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 62% Musik: 68% Soundeffekte: 40%

Spiel- 630/0

# 93139

### Sony PSX Sega Saturn Mystery Mansion Shinobi X 94,90 94,90 99,90 99,90 119 90 Victory Boxing 84,90 84,90 94,90 789,00 Video CD Karte Loaded 84,90 94,90 89,90 Viewpoint Robotica Lenkrad 106.90 Street Fighter The Movie Panzer Dragoon Thunderhawk 2 Adapter us/dt/jp Virtua Hydlide 49,90 94,90 ault Rigs Saturn mit 2 Sp Fifa Soccer 89,90 94,90 44,00 84,90 Mystaria us 119.90 Pebble Beach Golf Virtua Fighter 2 dt. Photo CD System Victory Goal Virtua Fighter Remix Myst kplt. deutsch 97,90 69.00 Krazy Ivan 89,90 94,90 72,90 94,90 Virtua Cop + Gun Virtua Fighter 2 us. 139,90 114,90 Twisted Metal Tekken 89,90 89,90 Action Replay Modul 3DO Sega Rally dt. Sega Rally us. 99,90 109,90 Need for Speed 89,90 Rayman Wipe Out 99,90 97,90 97,90 89,90 Virtua Stick Death Keep Alone i.t. Dark 1 & 2 84.90 Jumping Flash Battle Arena Tosh 84,90 84,90 Starfighter 84,90 84,90 84,90 94,90 99,90 94,90 104,90 99,90 89,90 89,90 89,90 89,90 Road Rash Ridge Racer Kileak The Blood Shockwave Space Hulk Lone Soldier Viewpoint us Defcon 5 us Panzer General 89,90 89,90 Total Eclipse Wing Comm. III Syndicate Primal Rage us **79,90** 99,90 Grundgerät dt. inkl. Scartkabel, Netztei Shockwave 2 Dragon Lore Return Fire M.O.D. 99,90 69,00 559.00 u. 1 Joypad Mouse Memory Card 49,90 44,90 Foes of Ali Phoenix 3 hnhofstr. 26 (Centhof) 49,90 44,90 89,90 84,90 89,90 Antennenkabe 36037 Fulda Destruction Derby PC CD-ROM Novastorm Magic Carpet II Fade to Black 84,90 84,90 79,90 79,90 79,90 79,90 79,90 84,90 89,90 94,90 Discworld (engl. Spr.) 94,90 86,90 Theme Park Thunderhawk 2 Mechwarrior 2 44,90 89,90 89,90 86,90 86,90 Need for Spe **RGB Scart Kabel Fire** X-COM Mo.+Fr. 11.00-18.00, Di. bis Do. 11.00-19.00, Sa. 12.00-15.00 Goal Storm Pitfall (Win 95) Jupiter Strike Perfect General Spiele testen für Playstation, Saturn, 3DO und die neuesten Demos vom PC PGA Tour Golf '96 Striker '96 Apache Longbow Battle Isle 3 können nach verheriger Terminvereinbarung gesehen werden. Versandkosten pauschal 8,- DM, Spiele werden noch am selben Tag im Sicherheitskarton verschickt, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Nicht Toshinden 2 ip 149.90 Alien Odyssey Indy Car II angenommene Lieferungen werden pauschal mit 20,- DM berechnet, das Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon allerdings unberührt. 109.90 The 11th Hour Revolution X us 134.90 Command & Conquer



Zug um Zug bewegt Ihr Eure Einheiten übers Land



Hausbau von den Ägyptern? Nee, lieber plattmachen und tschüß...

ang, lang ist's her, da wurde unter der Fuchtel von Sid Meier eine Simulation der ganz besonderen Art entwickelt. Nun hat sich endlich Koei einer Umsetzung des Computer-Klassikers angenommen. Die Simulation startet 4000 vor Christus und endet mit Weltherrschaft oder Raumflug. Zu Beginn wählt Ihr Euren Status, wobei der Schwierigkeitsgrad vom Chieftrain (leicht) bis zum König (schwer) reicht. Mit einem Trupp Siedler geht's los. Die unerforschte Umgebung ist dabei schwarz, feindliche Einheiten erscheinen nur, wenn eine eigene Einheit auf Sichtweite ist. Um einen Siedler in eine Stadt umzuwandeln, solltet Ihr Euch zuerst eine Stelle

inmitten von Nahrungsangeboten und Rohstoffen suchen. Je besser eine Stadt versorgt ist, desto schneller wächst sie und Ihr könnt auch eigene Gebäude und Einheiten produzieren. 4000 v.Chr. beschränkt sich Euer Wissen gerade mal darauf, daß es Feuer und das Rad gibt. Weitere Kenntnisse von Bronzebearbeitung über die Dampfmaschine bis hin zur Gentechnik müßt Ihr Euch durch Diplomatie und Erfindungen erst aneignen. Freilich

sind die anderen Zivilisationen

auch nicht faul. Wessen Population am besten funktioniert, der erfindet eben auch am schnellsten. Gespielt wird Zug um Zug. Kämpfe und Eroberungen finden durch das Zie-

hen einer eigenen Einheit auf eine gegnerische statt. Beim Zivilisieren spielen die Siedler ein Schlüsselrolle. Nur sie können Städte gründen, Straßen bauen, Land urbar machen oder Minen anlegen. js



Js mir doch wurscht, ob das Spiel schon über vier Jahre alt und der Kampfmodus bei Empire geklaut ist. Es ist einfach alles möglich, egal, ob Ihr auf Waffen-Power und den totalen Krieg hinentwickelt, oder mit sozialem Engagement und Diplomatie zu einem Volk ausgebuffter Händler werdet. Die Regeln und Abläufe sind umsichtig gestaltet und bieten einen gewissen Realismus. Es ist zwar möglich, um 1800 schon Fernsehen zu haben, dann haben aber bestimmt andere Errungenschaften wie Demokratie oder Handel noch nicht das Licht der Welt erblickt. Ich hab's jetzt schon dreimal durchgespielt und hab' immer noch nicht genug. Es gibt einfach so viel Interessantes auszuprobieren. Meine einzige Kritik: Wenn schon ein Zug-um-Zug-Spiel, warum dann keinen Zwei-Spieler-Modus, hä? Nicht nur Strategie-Fans möchte ich das Modul (und die Verwendung der Nintendo-Maus) uneingeschränkt ans Herz legen. Motto: \ "Alt, aber genial"

System: Super Nintendo Spieletyp: Strategiespiel Megabit: 8

Hersteller: Koei/Microprose Testversion: Galaxy

Spieler: 1

Features: Speicheroption Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8 Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 55% Musik: 71% Soundeffekte: 40%

Spiel- 840/0



Das Spezial-Szenario "Earth" dürfte Euch bekannt vorkommen



Steinzeit

Jaja ich weiß, Schießpulver wäre im Moment wichtiger gewesen...







Pfui! Ein schleimiger Obermotz taucht aus dem Säurebad auf

ie Welt soll unter einem Unterdrückungsregime vereint werden - der New Order Nation (NON). Und die Herrschaften haben nur ein Ziel: Sie wollen der Jugend das Leben vermiesen und alles zerstören was Spaß macht. Dem könnt Ihr natürlich nicht tatenlos zusehen. Als berufener Weltretter erfahrt Ihr außerdem, daß Eure Lieblingsrockband Aerosmith entführt worden ist und Ihr seid die einzige Person, die alles aufhalten kann. Mit Schallkanone bewaffnet geht Ihr auf Verbrecherjagd und versucht, das Syndikat aus den Angeln zu heben. In sieben Levels habt Ihr die schlichte Aufgabe. möglichst alle auftauchenden

Gegner zu treffen, bevor Euch

### Stürmischer Nonsens Revolution X





Ärgerlich: Selbst im tiefsten Dschungel ist man vor den NON-Unholden nicht sicher

Das Zerlegen so trivialer Gegenstände wie Fensterscheiben, Holzkisten oder Monitore wird mit praktischen Dingen wie Supermunition oder besseren Waffen belohnt. ws



Jeh kann sie langsam nicht mehr sehen, diese lieblosen Automatenumsetzungen, die ohne das entsprechende Spielhallen-Equipment (in diesem Fall eine vibrierende Plastik-MG) und zusätzlich

fehlender Hardwarepower keinen Hauch von Faszination auf die heimische Mattscheibe bringen. Die Sprites sind dröge, die Level zu lang, die Grafik mickrig und das Spielprinzip zu alt. als daß ein bißchen Freude aufkommen könnte. Vor allem auf dem SNES ist die Gegnerverteilung in den Levels nicht optimal: Zu dicht, zu gedrängt und zu hektisch läuft das Geschehen ab. Da helfen auch keine gesampelten Aerosmith-Hitstücke dem Machwerk aus der Misere. Ein typischer Fall von "Große Spielhallenumsetzung" und nix dahinter. Revolution X ist keine vollkommene Katastrophe. aber lieblose Dutzendware und keinesfalls über 100 Mark wert. Daß es mit einem vergleichbaren Spielprinzip auch anders geht, hat Sega mit seinerSaturn-Adaption von VC gezeigt.

System: Super Nintendo Spieletyp: Shoot'em Up Megabit: 16

Hersteller: Acclaim Testversion: Acclaim Spieler: 1 bis 2 Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 4 Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16 Grafik: 43%

Grafik: 43%
Musik: 62%
Soundeffekte: 48%

Spiel- 4 1 0/0



deren Geschosse in Mitleidenschaft ziehen. Bei den Endgegnern am Ende jeder Stufe ist ein bißchen mehr Zielsicherheit gefragt. Neben den Pixelbösewichtern kann man durch beharrlichen Beschuß auch diverse Elemente der Hintergrundkulissen in die Luft jagen, hinter denen sich meist kostbare Extras verbergen.



Auch auf dem SNES-Revolution X wird manchmal gezoomt



Mit Phaser und Tricoder kämpft sich Sisco durch die Dungeons



In der Kommandozentrale geben Euch Kira und Dax nüzliche Infos

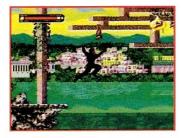
ie dritte Serie von Raumschiff Enterprise spielt bekanntlich auf einer Raumstation namens Deep Space Nine. Und so jumpt und rennt Ihr diesmal als Commander Beniamin Sisco durch die Seitenscroll-Decks dieses von Bajoranern und Cardassianern geplagten Außenpostens. Zu Beginn jedoch heißt es, die einzelnen Crew-Mitglieder und Bewohner der Station aufzusuchen. Dabei begegnet Ihr alten Bekannten wie Major Kira, Chief O'Brien oder Quark, mit denen Ihr Euch per Knopfduck unterhalten und Infos einholen könnt. Später bekommt Ihr bei Bedarf von ihnen Items wie Tricoder oder Phaserpistolen in die Hand gedrückt, die zur Lösung eines bestimmten Problems notwendig sind. Wie es

Star Dreck

das Schicksal so will, müßt Ihr aber in bestimmten Stages die Raumstation auch einmal verlassen, um im Weltall (jedoch in der Rolle von Major Kira) oder auf dem Planeten Bajo nach Verbrechern und Saboteuren zu jagen. Die benötigten Items (ID-Karten, Lebensmittel) müßt Ihr dann natürlich selbst finden, denn Ihr seid auf Euch allein gestellt. Habt Ihr einen bestimmten Stageabschnitt gemeistert, erscheint ein Paßwort.



Wer von einem Star Treck-Jump'n Run mehr erwartet als ein eintöniges, unspektakuläres Pseudo-Adventure, der hat es immer noch nicht begriffen: So etwas gibt es nicht! In Deep Space Nine wiederholen sich mindestens drei von vier Stages in einem Level sowohl optisch als auch spielerisch immer wieder. Sogar ein eingefleischter Trekker würde sich bei sowas lieber gleich in ein Wurmloch hineinbeamen. Die Entwickler hatten zudem das Pech, daß das Ganze auf einer Raumstation spielt. Und somit entfallen natürlich auch Weltraumschlachten. Einziaer Lichtblick ist, daß die Namen der Akteure (Sisco & Co.) auch richtig geschrieben wurden, denn abgesehen von Quark erkennt man sowieso keinen am Gesicht wieder. Als Star Trek-Fan greift man dann lieber zu The Next Generation. und als Jump'n Run-Liebhaber sowieso zu etwas ganz anderem.





Auch kurze Shoot'em Up-Stages wurden eingebaut



Ein unterirdischer Generator, der umgehend zerstört werden muß

Spieletyp: Jump'n'Run Megabit: CD Hersteller: Playmates Interaktive **Testversion: Galaxy** Spieler: 1 Features: Paßwort

System: Super Nintendo

Schwierigkeitsgrad: 7 bis 8 Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 52% Musik: 45% Soundeffekte: 42%

Acclaim hat ihr Arsenal an hierzulande exotischen Sportspielen erweitert. Diesmal geht es wieder einmal um einen uramerikanischen Sport, nämlich Baseball. So werft und schlagt Ihr Euch wahlweise durch Freundschafts-, Saisonund Playoffbegegnungen, wobei das obligatorische Home Run-Derby ebenfalls nicht fehlen darf. Optisch präsentiert sich Big Hurt Baseball schlicht und

sich sehr flüssig.

## Big Hurt Baseball

übersichtlich. Je nach gewähltem Stadion ändert sich die Umgebung, wobei Ihr als Hauptperspektive grundsätzlich die Sicht aus der Fänger-Box habt. Wird der Ball geschlagen, schaltet die Ansicht um, und man erhält jeweils den Spielfeldausschnitt, in dem gerade der Ball unterwegs ist.



Das Wichtigste bei einem Baseballspiel fehlt in Big Hurt Baseball einfach! Das Duell zwischen Werfer und Schläger artet in eine langwierige Knöpfchendrückerei, wobei natürlich jegliches Actionfeeling flöten geht. Wenigstens wurde jedoch in dieser Super Nintendo-Version die Bunt-Funktion eingebaut, was für strategisch denkende Coaches ein erfreulicher Gedanke ist. Aber trotzdem wird

man genau wie bei der Mega Drive-Umsetzung das Gefühl nicht los, daß die Entwickler keine Ahnung von Baseball haben. Mittlerweile gibt es einen ganzen Schrank voller guter Baseball-Simulationen, und so muß man sich um so mehr über diesen Fehlgriff von Acclaim wundern.

System: Super Nintendo

Spieletyp:

**Baseball-Simulation** 

Megabit: 16 Hersteller: Acclaim Testversion: Acclaim Spieler: 1 bis 2

Features: Batterie Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7 Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 69% Musik: 42% Soundeffekte: 51%

Spiel-

Oben: Grafisch unterscheidet sich Big Hurt nicht von anderen Baseball-Simulationen. Rechts: Der Pitcher bewegt

Telefon: 05 21 /6 42 34	M.C	C. Game	Telefon: 05 21/6 42 35
SUPER NINTENDO: Addoms family Values 79,5 DV NBA Give'n' Go Actor ha Acrobat 2 59,95 DV NBA Give'n' Go All American Football Steris & Obelix Sors Master Classic Jord Soccer Jord Sors Master Classic Jord Soccer	109,95 DV   Zombies	9,95 DV Stargate 49,95 DV 9,95 DV Stargate 9,95 DV Stargate 9,95 DV Stargate 99,95 DV Super Skidmarks 99,95 DV Theme Park 109,95 DV 109,	F1 Live Information 119,95 JP Air Combat 89,95 DV FIFA Soccer 96 89,95 DV Alien Trilogy FEB DV Galaxy Fight 119,95 JP Assoult Rigs FEB DV Ghen War 109,95 US Buffle Areno Toshinden 89,95 DV GP 95 119,95 JP Cosmic Race 79,95 JP Gunbird 129,95 JP Criticom 79,95 DV HI-Octane 89,95 DV Cyber Sled 89,95 DV

Händleranfragen erwünscht! · Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele · Ladenpreise können variieren

M.C. Game

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld • Telefon: 05 21/6 42 34, 05 21/6 42 35 Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) · Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-.

Ab DM 300.- versandkostenfrei, Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen

# Test ill angenende Himiote

er fiese Dr. Neurosis ist nicht nur machtbesessen und verrückt, er hat auch Methode. Mit einem Zahlenrätsel will er die Weltbevölkerung (und das seid Ihr) zum Grübeln bringen und durch diese Ablenkung jede Gegenwehr wider seine dunklen Pläne im Keim ersticken. Hier seid Ihr gefordert. Zeigt dem Doc, daß er den erhofften Zeitgewinn vergessen kann, und daß Euch das nebenstehende Rätsel keineswegs hirntot macht. Wer das Problem des Doktors löst. kann auch was Feines gewin-

1. - 5. Preis: Eine supercoole Braindead 13-Leder jacke im Wert von ca. 400 Mark

6.— 10. Preis: Eine Braindead 13-Jeansjacke im Wert von ca. 200 Mark

11.- 20. Preis: Ein Braindead 13-T-Shirt

21.- 30. Preis: Eine Braindead 13-Baseball-Kappe

### Die Zahlenneurose:

Verteilt die Ziffern 1 bis 9 in einem drei mal drei Felder großen Quadrat so, daß die dreistellige Zahl in der mittleren Reihe exakt das Doppelte der dreistelligen Zahl in der obersten Reihe ergibt. Die dreistellige Zahl in der untersten Reihe soll noch dazu den dreifachen

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Es gibt mindestens zwei Lösungen und zwei wollen wir
auch auf der Lösungspostkarte
sehen.

Die schickt Ihr bis zum 13. März (Datum des Poststempels) an:

MagnaMedia Verlag AG Redaktion VIDEO GAMES Kennwort: BRAINDEAD Postfach 1304 85531 Haar bei München

Unter allen richtige Einsendern entscheidet das Los. Sollten zuwenige Teilnehmer zwei richtige Lösungen einschikken, so werden für die übrigen Preise Karten mit einer richtigen Lösung hinzugezogen.

Diejenigen die beruflich mit Readysoft, unserem Verlag oder der 3DO-Company zu tun haben sowie die Angehörigen solcher Leutchen dürfen leider nicht mitmachen. Der Rechtsweg ist wie üblich ausgeschlossen

weg ist we donch ausgeschlossen.



Fax: 02 51 / 52 79 71 n- / Verkauf von Gebrauchtspielen Weselerstr. 54 • 48151 Münster

S-NES ZUBEHÖR:

5 SPIELER Adapter 39,95

29.95

14,95 24,95

49,95

59.95

ADAPTER US / PAL

SV 336 Joystick

SV 337 Pad

ACTION REPLAY 3
JOYPAD VERLÄNGERUNG
SCART / RGB KABEL

Sa. 10.0		
MEGA DRIVE		I
3 SPORT-GAMES: Super Monaco GP & Wimble	edon	,
Tennis & Ultimate Soccer AAHI REAL MONSTERS	79,95 59,95	E
AERO THE ACROBAT 2 ALADDIN	49,95 59,95	E
ALIEN SOLDIER	69,95	E
ASTERIX ASTERIX - Power of Gods	49,95 89,95	E
BATMAN & ROBIN BATMAN FOREVER	79,95 79,95	E
BONKERS BOOGERMAN	49,95 49,95	Ò
BRIAN LARA'S CRICKET BUGS BUNNY <01.96>	79.95 99.95	0
CASTLEVANIA	49,95	0
COMIX ZONE CUTTHROUT ISLAND - 2.96 -	79,95	0
DAFFY DUCK in Hollywood DAS DSCHUNGELBUCH	79,95 59,95	E
DESERT STRIKE Donald Duck Maui Mallard	59,95 99,95	0
DUNE 2 DYNAMITE HEADY	109,95 49,95	+ +
E.A.Hockey & J. Madden EARTH WORM JIM	49,95 69,95	11
EARTHWORM JIM 2 9	99,95	II J
ECCO THE DOLPHIN 2 EXO SQUAD	59,95 99,95	7
FEVER PITCH - M. Basler FIFA SOCCER '96	89,95 89,95	-
FLUX - 01 96 - GARFIELD	69.95 89.95	1
	109,95 89,95	1
JUDGE DREDD	69,95	1
JURASSIC PARK 2 JUSTICE LEAGUE	49,95 49,95	F
KÖNIG DER LÖWEN LIGHT CRUSADER	89,95 119,95	P
MARSUPILAMI MEGA MAN WILLY WARS	89,95 59,95	F
MEGA TURRICAN MICKEY MANIA	49,95 49,95	F
MICRO MACHINES 96	89,95	20
Mission Impossible <02.96> MS. PACMAN	89,95 49,95	9
NBA ACTION '95 NBA JAM TOURNAMENT	89,95 69,95	50
NBA LIVE '96 NFL QUATERBACK '96	89,95 89,95	S
NHL HOCKEY '96 PETE SAMPRAS '96	89,95 89,95	T
PHANTASY STAR IV <a></a>	109,95	V
PHANTOM 2040 PGA TOUR GOLF 3	59,95 69,95	V
PGA TOUR GOLF '96 POCAHONTAS <02.96>	89,95 99,95	V
POWER RANGERS MOVIE PREMIER MANAGER	89,95 89,95	Y
	59,95	T V V V V Y Z Z
REVOLUTION X <02.96>	49,95 99,95	
RISTAR RUGBY WORLD CUP '95	59,95 49,95	3
SAMURAI SHODOWN SEPERATION ANXIETY	89,95 109,95	3
SHADOWRUN <us> SHINING FORCE 2</us>	69,95 89,95	0
SLAM MASTERS	49,95 109,95	K
SOLEIL <a></a>	79,95	N
SONIC COMPILATION Sonic 1 & 2 & Dr. Robo		1
Mean Bean Machine	79,95	S
SONIC 2 SONIC 3	49,95 99,95	S
	59,95 49,95	٧
SPEEDY GONZALES	89,95	
SPIDERMAN - Venom STAR TREK DS9 <02.96>	69,95 99,95	A
STORY OF THOR STRIKER	119,95 69,95	A
SUBTERANIA SUPLE SKIDMARKS	49,95 89,95	0
S. STREETFIGHTER 2 SYNDICATE	99,95 49,95	0
TAZMANIA 2	49,95	E
THEME PARK Tiny Toons -Acme All Stars	99,95 49,95	F
TOE JAM & EARL 2 TOTAL FOOTBALL	49,95 69,95	0
TOUGHMAN CONTEST VECTORMAN	49,95 79,95	J
VIRTUA RACING	89,95	N
VR TROOPERS W. GRETZKY ICEHOCKEY	89,95 69,95	P
 WEAPONLORD < 01.96> WOLVERINE	99,95 49,95	P P
WORMS <01.96> WRESTLEMANIA ARCADE	79,95 89,95	S
WWF RAW X-PERTS <02.96>	59,95 99,95	S
ZUBEHÖR MEGADE		T
MEGA DRIVE KONSOLE	159,95	_
6 BUTTON Infarot Joyads	29,95 79,95	
ACTION REPLAY 2	89,95	G

ADAPTER
JOYPAD VERLÄNGERUNG
RGB <Scart> KABEL je
SV 401 "Stick"
SV 433 "Joystick"
SV 437 "Programmable"

ADAPTER

24.95

29,95 29,95

G 12,95 je 24,95

Händleranfragen erwünscht !!!

		IVELL
SONDERANGEBO		SATURN GAME
MEGA DRIVE ARCH RIVALS	29.95	Blazing Tornados <jap.> BREAK THRU <jap.></jap.></jap.>
B.O.B.	39,95	BUG
BALLZ 3D BATMAN RETURNS	29,95 29,95	Clockwork Knight 1 & 2 je CYBER SPEEDWAY
Bloodshoot / Battle Frenzy	39,95	CYBERIA <02.96>
BRUTAL - Paws of Fury BUBBLE & SQUEAK	39,95 39,95	D'S DINNER <jap.> DARKSTALKERS - Jap. &gt;</jap.>
BUBSY THE BOBCAT 2	39,95	DARIUS GAIDEN <02.96> DAYTONA U.S.A.
BUCK ROGERS CHAKAN	39,95 29,95	DIGITAL PINBALL
CLAYFIGHTER COOL SPOT	39,95	F1 Live Information <jap.> FIFA SOCCER '96</jap.>
CORPORATION	39.95 29,95	FIRE PRO GAIDEN <jap.></jap.>
Cosmic S. & Fantastic Dizz DAVIS CUP TENNIS	39,95 39,95	FORMULA 1 <02.96> GALACTIC ATTACK
DINO DINI'S SOCCER	29,95	GALACTIC PINBALL GALAXY FIGHT <jap.></jap.>
DR. ROBOTNIK ETERNAL CHAMPIONS	39,95 29,95	HOKUTO-NO-KEN <jap.></jap.>
EX-MUTANTS <a> GENERATION LOST</a>	29,95 39,95	Johnny Bazookatone KING OF SPIRITS <jap.></jap.>
GODS	39,95	LAYER SECTION <jap.></jap.>
HURRICANES HYPERDUNK	29,95 29,95	MYST MYSTARIA <01.96>
INCREDIBLE HULK	29,95	MYSTERY MANSION NBA JAM TOURNAMENT
INTERNATIONAL RUGBY JAMES POND 3	39,95 29,95	NFL Quaterback '96 <02.96
J.MADDEN FOOTBALL '94 J.MADDEN FOOTBALL '95	29,95 39,95	NHL ALL STAR HOCKEY Off World Interceptor
KICK OFF 3	39,95	PANZER DRAGOON
MARKO'S MAGIC Football MEGA SWIV	29,95 39,95	Panzer Dragoon 2 - pap PARODIUS
MR. NUTZ	39,95	PEBBLE BEACH GOLF
NFL QUATERBACK NHL HOCKEY '95	39,95 39,95	QUANTUM GATE <jap.> RACE DRIVIN <jap.></jap.></jap.>
NORMYS BEACH BABES	29,95	RAYMAN REVOLUTION X <02.96>
OTTIFANTS PAGEMASTER	39,95 39,95	RISE 2: The Resurrection
POWERMONGER	29,95	ROBOTICA SEGA RALLEY
PRINCE OF PERSIA PUGGSY	39,95 29,95	SHINOBI X
RISE OF THE ROBOTS	39,95	SIM CITY 2000
ROCKET KNIGHT ADV, SIMPSONS Bart Nightmare	39,95	STEAMGEAR MASH <jap.> STREETFIGHTER - MOVIE</jap.>
SIMPSONS Krusty Fun Hse SIMPSONS Virtual Bart	39,95	SV Zero Warnors sjap > TENNIS <02.96>
SONIC 1	29,95	THEME PARK
SPARKSTER SUPER FANTASY ZONE	39,95 39,95	THUNDERHAWK 2 <a> THUE PINBALL &lt;02.96&gt;</a>
Sword of Vermillion <a></a>	29,95	VICTORY GOAL
TALMITS ADVENTURE TERMINATOR	29,95 34,95	VIRTUA COP & GUN 1 VIRTUA FIGHTER
TINY TOONS WARLOCK	39,95 39,95	VIRTUA FIGHTER 2
WINTER OLYMPICS	39,95	VIRTUA FIGHTER REMIX VIRTUA HANG ON <02.96>
WIZ'N LIZ WORLD CUP ITALIA '90	29,95 29,95	VIRTUAL HYDLIDE
WRESTLE WAR YOGI BEAR	29,95	VIRTUA RACING VR BASEBALL
ZOMBIES	39,95 39,95	VR TROOPERS WATERWORLD <02.96>
ZOOL	39,95	WING ARMS <02.96>
SEGA 32 X:		WORLD CUP GOLF <02.96: WORLD SERIES BASEBALL
32 X Grundgerät 32 X Grundgerät &	189,95	WORMS - 02 96 - WWF - The Arcade Game
	59,95	X-MEN <jap.></jap.>
CORPSE KILLER <cd> GOLF MAGAZINE</cd>	49,95 89,95	SATURN HARDWA
KNUCKLES CHAOTIX	99,95	SATURN 59
METAL HEAD MOTHERBASE	109,95 109,95	ACTION REPLAY ADAPTER
MOTORCROSS CHAMP.	99,95	Antennenkabel mit Bildfilter
NBA T.E. NFL Quaterback '96	49,95 49,95	ARCADE RACER JOYPAD
SLAM CITY - S.Pippen <ci STELLAR ASSAULT</ci 	0>49,95 89,95	JOYPAD "Orginal"
SUPREME WARRIOR <cd></cd>	49,95	JOYPAD-Verlängerung
VIRTUA FIGHTER WWF RAW	99,95 49,95	MEGA CD: ADAPTER US / PAL
GAME GEAR:	2000	2 GAMES IN 1
ASTERIX - Secret Mission	39,95	5 GAMES IN 1 BATMAN RETURNS
Astenx - Secret & I-Shirt AXE BATTLER	49,95	BATTLE FRENZY
CHAMPIONSHIP HOCKEY	39,95	BC RACERS BEAST 2
CHESSMASTER COSMIC SPACEHEAD	39,95 29,95	BLACKHOLE ASSAULT
DEVILISH	39,95	CHUCK ROCK CORPSE KILLER
DYNAMITE HEADY ECCO THE DOLPHIN 2	29,95 39,95	DUNE <a> EARTHWORM JIM</a>
ERNIE ELS GOLF <a></a>	29,95	ECCO THE DOLPHIN
FANTASY DIZZY GLOBAL GLADIOTORS	29,95 39,95	ETERNAL CHAMPIONS FAHRENHEIT
HURRICANES JOHN MADDEN '95 <a></a>	39,95 29,95	FLINK
MARBLE MADNESS	39,95	FORMULA 1 RACING <us> KIDS ON SITE</us>
Marko's Magic Football <a: OLYMPIC GOLD</a: 	> 29,95 39,95	LORDS OF THUNDER LUNAR 2 US
PAPERBOY	39,95	MICKEY MANIA
PGA TOUR GOLF POPILS	39,95 39,95	MICROCOSM MYSTERY MANSION
RISTAR	39,95	NHL '94
SONIC CHAOS SONIC SPINBALL	39,95 49,95	POWER RANGERS POWERMONGER
SUPERMAN TARZAN	39,95 39,95	PUGGSY
TAZMANIA	39,95	ROAD AVENGER SENSIBLE SOCCER
und viele andere		SEWER SHARK

<b>WLAN</b>	DIID
SATURN GAMES:	SUPER NINTENDO:
Blazing Tornados <jap.> 109,95</jap.>	90 MINUTES PRIME GOAL 109,95
BREAK THRU <jap.> 109,95 BUG 89,95</jap.>	ACME ANIMATION 79,95 ASTERIX 99,95
Clockwork Knight 1 & 2 je 79,95	
CYBER SPEEDWAY 79,95	ASTERIX & OBELIX 119,95 BATMAN FOREVER 89,95
CYBERIA <02.96> 89,95 D'S DINNER <jap.> 109,95</jap.>	BIG SKY TROOPER 99,95
D'S DINNER <jap.> 109,95 DARKSTALKERS - jap. &gt; 139,95</jap.>	BIOMETAL <a> 69,95 BOOGERMAN 89,95</a>
DARIUS GAIDEN <02.96> 89,95	BREATH OF FIRE US 129,95
DAYTONA U.S.A. 99,95	CASTLEVANIA - VAMPIRE 99,95
DIGITAL PINBALL 89,95 F1 Live Information < jap.> 119,95	Chrono Trigger US 129,95
FIFA SOCCER '96 89,95	Chrono Trigger Hintbook 39,95 CIRCUIT USA 99,95
FIRE PRO GAIDEN <jap.> 109,95</jap.>	CIRCUIT USA 99,95 CUTTHROAT ISLAND 99,95
FORMULA 1 <02.96> 109,95 GALACTIC ATTACK 99,95	DIRT RACER FX 89,95
GALACTIC PINBALL 89,95	Donald Duck - Maui Mallard119,95
GALAXY FIGHT <jap.> 119,95</jap.>	Donkey Kong Country 2 119.95 EARTHWORM JIM 2 99,95
HOKUTO-NO-KEN <jap.> 119,95 Johnny Bazookatone 79,95</jap.>	F. Thomas BIG HURT 99.95
KING OF SPIRITS <jap.> 119,95</jap.>	FIFA SOCCER '96 109,95
LAYER SECTION <jap.> 119,95</jap.>	Final Fantasy 3 US 129,95
MYST 89,95 MYSTARIA <01.96> 99,95	F.F.3 Spielberater <a> 39,95 HEBEREKE'S POPOON 59,95</a>
MYSTERY MANSION 119,95	ILLUSION OF TIME 109,95
NBA JAM TOURNAMENT 89,95	International Superstar
NFL Quaterback '96 <02.96>79,95 NHL ALL STAR HOCKEY 89,95	Soccer Deluxe 119,95
NHL ALL STAR HOCKEY 89,95 Off World Interceptor 79,95	
PANZER DRAGOON 109,95	JOE & MAC 3 69,95
Panzer Dragoon 2 - jap - 139,95 PARODIUS 89,95	JOHN MADDEN '96 99,95
PARODIUS 89,95 PEBBLE BEACH GOLF 89,95	JUNGLE STRIKE 79,95
QUANTUM GATE <jap.> 109,95</jap.>	Kid Clown in Crazy Chase 59,95
RACE DRIVIN <jap.> 79,95</jap.>	
RAYMAN 89,95 REVOLUTION X <02.96> 89,95	<b>♠</b> 3
RISE 2: The Resurrection 79,95	
ROBOTICA 89,95	
SEGA RALLEY 99,95	11.
SHINOBI X 89,95	
SIM CITY 2000 89 95	
SIM CITY 2000 89,95 STEAMGEAR MASH <a>119,95</a>	100
STEAMGEAR MASH <jap.>119,95 STREETFIGHTER - MOVIE 79,95</jap.>	1.3
STEAMGEAR MASH <jap.>119,95 STREETFIGHTER - MOVIE 79,95 SV Zero Warriors <jap.> 129,95</jap.></jap.>	
STEAMGEAR MASH <jap.>119,95 STREETFIGHTER - MOVIE 79,95 SV Zero Warriors &gt;jap. 129,96 TENNIS &lt;02,96&gt; 99,95</jap.>	
STEAMGEAR MASH < sp.>119.95	
STEAMGEAR MASH < ap.> 119,95    STREETFIGHTER + MOWE   79,95    SV Zero Warriors + ap. + 129,95    TENNIS <02.96>   99,95    THEME PARK   89,95    THUNDERHAWK 2 <\(\text{A>}\)   89,95    TRUE PINISALL <0.765   89,95	
STEAMGEAR MASH < ap>   119,95	
STEAMGEAR MASH <  app. > 119,95     STREETFIGHTER - MOVIE   79,95     SV Zero Wattrots - pap   129,95     TENNIS <02.96   99,95     THEME PARK   89,95     TRUD PINIALL <02.96   89,95     TRUE PINIALL <02.96   89,95     TRUE PINIALL <02.96   109,95     VIRTUA COP & GUN   139,95	
STEAMGEAR MASH < ap>   119,95	
STEAMGEAR MASH < ap>   119,95	
STEAMGEAR MASH < ap> > 119,95	
STEAMGEAR MASH < ap>   119,95	
STEAMGEAR MASH < ap>>119,95 STREETFIGHTER - MOVIE 79,95 SV Zero Wattrors - pap 1 129,95 TENNIS <02.96> 129,95 TENNIS <02.96> 89,95 THUNDERHAWK 2 <△> 89,95 THUNDERHAWK 2 <△> 89,95 THUNDERHAWK 2 <△> 109,95 VIRTUA FOR GUN 139,95 VIRTUA FIGHTER 89,95 VIRTUA FIGHTER REMIX 59,95 VIRTUA HONDERHAWK 59,95 VIRTUA HONDERHAWK 99,95 VIRTUA HONDERHAWK 99,95 VIRTUA HONDERHAWK 99,95 VIRTUA HONDERHAWK 99,95 VIRTUAL HYDLIDE 99,95 VIRTUAL RACING 79,95 VIR BASEBALL 109,95	
STEAMGEAR MASH <   app > 119,95	
STEAMGEAR MASH < ap.>119,95	
STEAMGEAR MASH < ap> > 119,95	
STEAMGEAR MASH < ap> > 119,95	KIRBY'S DREAM COURSE 79,95
STEAMGEAR MASH <   app > 119,95	KIRBY'S GHOST TRAP 79,95
STEAMGEAR MASH < ap> > 119,95	KIRBYS GHOST TRAP 79,95 L. MATTHÄUS SOCCER 79,95
STEAMGEAR MASH < ap.>119,95	KIRBY'S GHOST TRAP 79,95 L. MATTHÄUS SOCCER 79,95 LUFIA US 89,95 M. BASLER SOCCER <a> 69,95</a>
STEAMGEAR MASH <  ap. > 119,95	KIRBY'S GHOST TRAP L. MATTHÄUS SOCCER 79,95 LUFIA US 89,95 M. BASLER SOCCER <a> 69,95 MASK 109,95</a>
STEAMGEAR MASH < ap> > 119,95	KIRBY'S GHOST TRAP L. MATTHÄUS SOCCER LUFIA M. BASLER SOCCER < A> MASK MECHWARRIOR 3050  KIRBY'S GHOST TRAP 79,95
STEAMGEAR MASH <   app. > 119,95	KIRBY'S GHOST TRAP L. MATTHÁUS SOCCER 79,95 LUFIA US 89,95 M. BASLER SOCCER <a> 69,95 MASK 109,95 MECHWARRIOR 3050 89,95 MEGA MAN 7 99,95</a>
STEAMGEAR MASH <   app > 119,95	KIRBYS GHOST TRAP L. MATTHÄUS SOCCER 79,95 LUFIA US 89,95 M. BASLER SOCCER <a> 69,95 MASK MECHWARRIOR 3050 MEGA MAN 7 MEGA MAN 7 MEGA MAN X 2 MICKEY &amp; MINNI Circus M. 89,95</a>
STEAMGEAR MASH < ap.>119,95 STREETFIGHTER - MOVIE 79,95 SV.Zero Warriors - pap 129,995 TENNIS <02.96> 99,95 TENNIS <02.96> 99,95 THUNDERHAWK 2 <△> 89,95 THUNDERHAWK 2 <△> 89,95 THUNDERHAWK 2 <△> 109,95 VIRTUA FIGHTER EMIX 109,95 VIRTUA FIGHTER REMIX 109,95 VIRTUA FIGHTER REMIX 109,95 VIRTUA FIGHTER REMIX 79,95 VIRTUA RACING 89,95 X-MEN < ap.> 109,95 SATURN HARDWARE: SATURN 99,95 ACTION REPLAY 89,95 ACTION REPLAY 89,95 ARCADE RACCER 109,95	KIRBY'S GHOST TRAP L. MATTHÂUS SOCCER 79.95 LUFIA US 89.95 M. BASLER SOCCER <a> 69.95 MASK 109.95 MECHWARRIOR 3050 89.95 MEGA MAN 7 99.95 MEGA MAN X 2 89.95 MICKEY &amp; MINNI Circus M. 89.95 MICKEY &amp; MINNI Circus M. 89.95 MICRO Machines 2 99.95</a>
STEAMGEAR MASH < ap>>119,95 STREETFIGHTER - MOVIE 79,95 SV.2000 Warriors - pip 129,995 TENNIS <02.96> 99,95 THUNDERHAWK 2 <a> 89,95 VIRTUA FIGHTER REMIX 100,95 VIRTUA FIGHTER REMIX 59,95 VIRTUA FIGHTER REMIX 99,95 VIRTUA HANG ON &lt;02,96&gt;109,95 VIRTUAL HYDLIDE 99,95 VIRTUAL HYDLIDE 99,95 VIRTUA RACING 79,95 VIRTUA RACING 89,95 WORLD CUP GOLF &lt;02,96&gt;79,95 WORLD CUP GOLF &lt;02,96&gt;79,95 WORLD SERIES BASEBALL 79,95 WORLD SERIES BASEBALL 79,95 WORLD SERIES BASEBALL 79,95 SATURN HARDWARE: SATURN 599,95 ANTERNA 10,920 SATURN HARDWARE: SATURN 599,95 ANTERNA 10,935 ANTERNA 10,935 JOYPAD 39,95 JOYPAD 39,95 JOYPAD 'Orginal' 49,955</a></a></a></a></a></a></a></a></a></a>	NIRBY'S GHOST TRAP
STEAMGEAR MASH < ap>>119,95 STREETFIGHTER - MOVIE 79,95 SV Zero Wattrors - pap = 129,995 TENNIS <02.96> 99,95 TENNIS <02.96> 99,95 THUNDERHAWK 2 <△> 89,95 THUNDERHAWK 2 <△> 89,95 THUNDERHAWK 2 <△> 89,95 THUNDERHAWK 2 <△> 89,95 VIRTUA COP & GUN 139,95 VIRTUA FIGHTER 89,95 VIRTUA FIGHTER REMIX 59,95 VIRTUA HANG ON <02.96> 109,95 VIRTUA HANG ON <02.96> 109,95 VIRTUAL HYDLIDE 99,95 VIRTUAL HYDLIDE 99,95 VIRTUAL HYDLIDE 99,95 VIRTUAL HYDLIDE 99,95 VIRTUAL BERLIX 109,95 VIRTUAL BERLIX 109,95 VIRTUAL BERLIX 109,95 VIRTUAL BERLIX 109,95 SATURN HARDWARE:  SATURN 99,95 ACTION REPLAY 89,95 ACADE RACCER 109,95 JOYPAD 39,95  JOYPAD 39,95	XIRBY'S GHOST TRAP

MANGA:

GUYVER 1-12 je 24,95 MADOX 01 - SKIN PANIC 29,95 PATLABOR 2 39,95

PROJEKT A-KO 4

STREETFIGHTER 2

Marting   Mar		39,95	WING ARMS <02.96>	89.95	HOLESTER STATE OF THE PARTY OF	=
MORLD SERIES BASEBALL 79,95   WORLD SERIES BASEBALL 79,95   WORLD SERIES BASEBALL 79,95   WORLD SERIES BASEBALL 79,95   MORED SERIES BASEBALL 79,95   MORE	20 V					
T.E.   259.95   WWF - The Arcade Game   89.95   WWF - The Arcade Game   WWF - The Arcade Game   WWF - WW	4 32 X:					
WWF - The Arcade Game   89.95   CACD>   49.95   EACTION   Apple   CATTON   Apple   CATTO	t	189,95				
T.E. 259,95  R. CD> 49,95  AOTIX 99,95  AOTIN REPLAY 89,95  DAPPTER BIOPRICE ACTION REPLAY 89,95  AOTIN REPLAY 99,95  AOTIN REPLAY 89,95  AOTIN R	erat &					
SATURN HARDWARE:		50 05				
SATURN   S99.95   T09.95   T			19-11-18-18-18-18-18-18-18-18-18-18-18-18-	No.		
ACTION 99.95 109.95 109.95 ACTION REPLAY 89.95 ACTION REPLAY 19.95 ACTION REPLAY 89.95 ACTION REPLAY 99.95 ACTION REPLAY 89.95			SATURN HARDW	ARE:		
109,95				00.05		1
109,95	AUTIX					
CHAMP. 99.95					MEGA MAN 7	
49,95 49,95 Pippen < CD>49,95 Pippen < CD>49,95 Pippen < CD>49,95 UCT 89,95 UCT 89,95 UCT 89,95 RIOR CCD 49,95 RIOR CD 49,95 RIOR < CD 49,95 RIOR & CD 49,95 R	CHANAD				MEGA MAN X 2	8
ARCADE RACER   109,95   109,	CHAMP.				MICKEY & MINNI Circus M	
Display   Disp	.00					9
OUT						1
## MEGA CD:  # 99.95  # 99.95  # 99.95  # 99.95  # 99.95  # 99.95  # 19.95						•
## MEGA CD:  ## A9,95  ## ADAPTER US / PAL			JOYPAD-Verlängerung	19,95		1
## ABOPTER US / PAL			MEGA CD:			1
## GEAR:   2 GAMES IN 1   49,95	н					•
## GEAR:   GEAR:   2 GAMES IN 1   59,95		49,95				
## Mission 39.95   5 GAMES IN 1   69.95   19.95   29.9	GEAR:		2 GAMES IN 1	49,95		
BATHE   SATING   SA			5 GAMES IN 1	69,95		
29,95 BC RACERS 49,95 BEAST 2 39,95 BLACKHOLE ASSAULT 29,95 CHUCK ROCK 39,95 DINE <a href="https://www.missengerges.com/bits/pictors/">WORD ON A 19,95 DIACKHOLE ASSAULT 29,95 CHUCK ROCK 39,95 CHUCK ROCK 39,95 PHIN 2 39,95 EARTHWORM JIM 69,95 EARTHWORM JIM 69,95 EARTHWORM JIM 69,95 EARTHWORM JIM 69,95 SECRET OF MANA SHADOWRUN STORM 39,95 FAHRENHEIT 79,95 SOCCER SHOOTOUT SPEEDY GONZALES SHADOWRUN STREET OF MANA SPEEDY GONZALES STAR TREK N.G. STAR TREK STAR TREK N.G. STAR TREK STAR TREK STAR TREK STAR TREK N.G. STAR TREK STAR TR</a>			BATMAN RETURNS	19,95		
HOCKEY 39,95   BEAST 2   39,95   BLACKHOLE ASSAULT 29,95   BLACKHOLE	& I Shirt		BATTLE FRENZY	29,95		
39,95			BC RACERS	49,95		
Second   S	HOCKEY		BEAST 2	39,95		
Secrit   S			BLACKHOLE ASSAULT	29,95		_
DY 29.95 DUNE <a>A&gt;</a> 50.95 EARTHWORM JIM 69.95 F <a><a><a><a><a><a><a><a><a><a><a><a><a>&lt;</a></a></a></a></a></a></a></a></a></a></a></a></a>	HEAD		CHUCK ROCK	39,95	PUZZLE BOBBLE	9
PHIN 2	Control of the Contro		CORPSE KILLER	29,95	SECRET OF EVERMORE	1
F < A> 29,95   CCOO THE DOLPHIN   49,95   SIM CITY   SOCCER SHOOTOUT   SOCCER SHOOTO			DUNE <a></a>	69,95	SECRET OF MANA	1
COO THE DOLPHIN   49,95			EARTHWORM JIM	69,95	SHADOWRUN	7
## C			ECCO THE DOLPHIN	49,95		-
Sample   S			ETERNAL CHAMPIONS	89,95		
Second   S	OTORS		FAHRENHEIT	79,95		1
95 <		39,95	FLINK	39,95		i
SES   39.95   CORDINE   29.95   STAR TREK Starfleet Acad.   STAR TREK Starfleet Acad		29,95	FORMULA 1 RACING <us< td=""><td></td><td></td><td>-</td></us<>			-
Corbail						ı.
Super Add   Supe	ootball <a:< td=""><td>&gt; 29,95</td><td>LORDS OF THUNDER</td><td>89.95</td><td></td><td></td></a:<>	> 29,95	LORDS OF THUNDER	89.95		
39,95 MICREY MANIA 49,95 SUPER BOXIDE MORBERMAN 3 39,95 NFSTERY MANSION 59,95 SUPER BOXIDER MORBERMAN 3 39,95 NFSTERY MANSION 59,95 SUPER BOXIDER MORBERMAN 3 SUPER BOXIDER MORBERMAN 2 SUPER BOXIDER MO	)	39,95				
## A PANIC 29.95   A PANIC 29.		39,95				
39,95 39,95 NIL '94 39,95 NIL '94 39,95 A9,95 A9,95 A9,95 A9,95 Bele andere  39,95 Be	.F	39,95				
39,95 39,95 29,95 39,95 39,95 39,95 39,95 39,95 39,95 39,95 39,95 Sele andere  NGA:		39,95				
39.95		39,95				
A		39,95				9
39,95   39,9	L.	49,95			TETRIS & DR. MARIO	1110
39,95 SEWISH E SOCCER 69,95 TIMECOP 1 TIMECOP 1 TIMECOP 9 TOTAL FOOTBALL  NGA: SHINING FORCE 89,95 SILPHEED 49,95 WARD CITY <a> 29,95 SURGIAL STRIKE 9,95 WARD CITY <a> 29,95 WARD CITY SAPPLIE WARRIOR 29,95 WARD CITY WORLD CITY WORLD CITY WORLD CITY WORLD CITY WARD C</a></a></a></a></a></a></a></a></a>		39,95			THEME PARK	9
39,95 SENSIBLE SOCCER 69,95 TIMECOP TOTAL FOOTBALL  SILPHEED 49,95 SILPHEED 49,95 SILPHEED 49,95 SILPHEED 49,95 SOULSTAR 49,95 SURGICAL STRIKE 79,95 SURGI		39,95				1
SEWER SHARK   39,95   SHINING FORCE   89,95   SHANDON FORCE   89,95   SHANDO		39,95				ŝ
SHINING FORCE   S9,95   UNIRALLY   GENERAL   SILPHEED   SUBMINING FORCE   S9,95   UNIRALLY   GENERAL   SUBMINING FORCE   S9,95   UNIRALLY   GENERAL   SUBMINING FORCE   S9,95   UNIRALLY   GENERAL   GENERAL   SUBMINING FORCE   S9,95   UNIRALLY   GENERAL	ele andere	•				
924.95   SLPHEED   49.95   URBAN STRIKE WATERWOORLD   WATERWOORLD   WATERWOORLD   WATERWOORLD   WATERWOORLD   WATERWOORLD   WATERWOORLD   WATERWOORLD   WATERWOORLD   WORLD MASTERS GOLF   WATERWOORLD   WORLD MASTERS GOLF   WATERWOORLD   WORLD WATERWOORLD   WORLD WATERWOORLD   WORLD CUP USA '94   WORLD WATERWOORLD   WORLD   WATERWOORLD   WATERWOORLD   WORLD   WATERWOORLD   WATERWOORLD   WORLD   WATERWOORLD						c
9 24.95   SLAM CITY <a> 29.95   WATERWORLD    </a>	NGA:	//				u
N PANIC   29,95   SOULSTAR   49,95   WATERWORLD   4   29,95   SURGICAL STRIKE   79,95   WORLD MASTERS GOLF   10,000	je	9 24,95				
39,95 SURGICAL STRIKE 79,95 WORLD MASTERS GOLF SURPREME WARRIOR 29,95 WORMS WRESTLEMANIA ARCADE WORLD CUP USA '94 49,95 WORLD CUP USA '94 49,95 WORLD CUP USA '94 49,95						
4 29,95 SURPREME WARRIOR 29,95 WORLD MASTERS GOLF WORLD MASTERS GOLF WORLD WORLD WORLD WARRIOR 29,95 WRESTLEMANIA ARCADE WORLD CUP USA '94 49,95 WRESTLEMANIA ARCADE X-MEN 5						
2   39,95	4					1
elle andere WOLFCHILD 29,95 WORLD CUP USA '94 49,95  WHESTLEMANIA AHCADE X-MEN 5	2					
WORLD CUP USA '94 49,95	SECTION SECTIO					
					X-MEN	5
Ausiandsileterungen nur gegen Postanweisung (DM 16 PORO) Versandpre	Austra de	.II adam			6 Destel . Verrent	
	Ausiands	sileterung	gen nur gegen Postanweisu	ng (DM 1	o Porto) versando	TĐ.

	Designation of the Property of	The second second
	SONDERANGEBOT	E !!!
5	SUPER NINTEND	00:
5	AAH! REAL MONSTERS	49,95
5	ACTRAISER 2	49,95
	AERO THE ACROBAT 2	49,95
5	BLACKHAWK - A -	49,95
5		59,95
5	BRAINIES	39,95
5	BRAWL BROTHERS	49,95
5	CAPTAIN COMMANDO	49,95
5	Champ, World Class Soccer	
5	CLAYFIGHTER <a></a>	49,95
5	CLAYFIGHTER 2	59,95
5	CYBERNATOR	39,95
5	DARIUS TWIN <a></a>	39,95
5	DEMONS CREST 5	9,95
95	DRAGON - Bruce Lee Story	59,95
5	DSCHUNGELBUCH 5	9,95
5	EARTH Defense Force <a></a>	49,95
5	EARTHWORM JIM	59,95
5	EEK! THE CAT	29,95
5	EQUINOX	49,95
5	FIEVEL - Der Mauswanderer	
5	FIFA SOCCER	59,95
5	FLASHBACK	49,95
	Ghoul Patrol <zombie 2=""></zombie>	39,95
5	GODS	39,95
5	HAGANE HEBEREKE POPOON 2	49,95
5		49,95
5	HOLE IN ONE GOLF - A - INCREDIBLE HULK	49,95 39,95
5	INDIANA JONES ADV.	59,95
5		19.96
5		59,95
200		
-		
n.		
-		
	7	
	AL STATE OF THE ST	



ACTION REPLAY  AKKULADER & Ladegerät	49,95 39,95
AUTO-ADAPTER	14,95
ANIMANIACS	49,95
ASTERIX & OBELIX	59,95
B.C. KID 2 CHUCK ROCK	39,95 39,95
CLIFFHANGER	29,95
COOL SPOT	39,95
DONKEY KONG LAND <a></a>	49,95
DR. MARIO DRACULA	39,95 29,95
	9,95
GEAR WORKS	29,95
LEMMINGS 2	29,95
MEGA MAN IV MICRO MACHINES <a></a>	49,95 29,95
MONSTER TRUCK <a></a>	39,95
	39,95
NBA JAM T.E.	49,95
PANG	29,95
RAGING FIGHTER <a> SCHLÜMPFE, DIE</a>	39,95
SEAQUEST DSV	19,95 39,95
SENSIBLE SOCCER	39,95
STAR TREK <a></a>	49,95
STREETFIGHTER 2	59,95
SWORD OF HOPE <a></a>	39,95
TRUE LIES WWF - Superstar 2	39,95 39,95
	29,95
PLAY STATION ACTION REPLAY PRO	569,95 89.95
EURO AV SCART KABEL	89,95 49,95
HF ADAPTER	49,95
Infarot-Joypads 2er Set	89,95
	39,95
JOYPAD "Orginal" JOYPAD VERLÄNGERUNG	59,95 19,95
LINK KABEL	49,95
MEMORY CARD	49,95
MOUSE	59,95
MULTI TAP neGcon	59,95 89,95
AFTERMATH <02.96>	99,95
AIR COMBAT	89,95
ALIEN TRILOGY <02.96>	89,95 89,95
ASSAULT RIGS - 02 96 - Battle Arena Toshinden	
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED	89,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERIA <02.96>	89,95 89,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERIA <02.96> CYBERSLED	89,95 89,95 89,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERIA <02.96> CYBERSLED DEFCON 5 <02.96>	89,95 89,95 89,95 89,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERIA <02.96> CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96>	89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 99,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERIA <02.96> CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES	89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 99,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERIA <02.96> CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96	89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 99,95 89,95 89,95 79,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERIA <02.96> CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96 GOAL STORM HI OCTANE	89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 99,95 89,95 79,95 89,95 79,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96 GOAL STORM HI OCTANE Int. Champ. Soccer <02.96>	89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 99,95 89,95 79,95 79,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERSA <02.96> CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96 GOAL STORM III OCTANE Int. Champ. Soccer <02.96> LOHANNY RAZPONKATONE	89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 79,95 89,95 79,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERSA <02.96> CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96 GOAL STORM HI OCTANE Int. Champ. Soccer <02.96; JUPITER STRIKE	89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 79,95 89,95 79,95 89,95 79,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERIA <02.96> CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96 GOAL STOHM HI OCTANE Int. Champ. Soccer <02.96; JUPITER STRIKE KILEAK THE BLOOD KRAZY (IVAN <02.96>	89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 79,95 89,95 79,95
Battle Arena Toshinden CYBERISPEED CYBERIS < < 20.96 > CYBERIS < 20.96 > CYBERIS < 20.96 > DEFOON 5 < < 20.96 > DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL < < 20.96 > EXTREME GAMES FIFA '96 GOAL STORM HI OCTANE Int. Champ. Soccer < < 20.96 > JUPITER STRIKE KILEAK THE BLOOD KRAZY IVAN < < 20.96 > LEMMINGS 3D	89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 79,95 89,95 79,95 79,95 89,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERSPEED CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96 GOAL STORM HI OCTANE Int. Champ. Soccer <02.96: JUPITER STRIKE KILEAK THE BLOOD KRAZY IVAN <02.96> LEMMINGS 3D LOADED	89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 79,95 89,95 79,95 89,95 79,95 89,95 89,95 89,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERISPEED CYBERIS < < 20.96 > CYBERIS < 20.96 > CYBERIS < 20.96 > CYBERIS < 20.96 > DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL < < 20.96 > ESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL < < 20.96 > EXTREME GAMES FIFA '96 FOAL STOHM HI OCTANE Int. Champ. Soccer < < 02.96 > DONNINY BAZOOKATONE JUPITER STRIKE KILEAK THE BLOOD KRAZY IVAN < < 20.96 > LEMMINGS 3D LOADED LONE SOLDIER	89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 79,95 89,95 79,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERIA <02.96> CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96 GOAL STORM HI OCTANE Int. Champ. Soccer <02.96> JUPITER STRIKE JUPITER STRIKE KILEAK THE BLOOD KRAZY IVAN <02.96> LEMMINGS 3D LOADED LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96> NBA JAM TOURNAMENT	89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 79,95 100,95 79,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERSIA <02.96> CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96 GOAL STORM HI OCTANE INT. CHAMP. SOCCER <02.96> JOHNNY BAZOOKATONE JUPITER STRIKE KILEAK THE BLOOD KRAZY IVAN <02.96> LEMMINGS 3D LOADED LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96> NBA JAM TOURNAMENT NOVASTORM	89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 79,95 79,95 79,95 79,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERSPEED CYBERIA <02.96> CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96 FOAT STORM HI OCTANE INT. Champ. Soccer <02.96: JOHNNY BAZOOKATONE JUPITER STRIKE KILEAK THE BLOOD KRAZY IVAN <02.96- LEMMINGS 3D LOADED LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96> NBA JAM TOURNAMENT NOVASTORM OFF WORLD INTERCEPTOF PARODIUS	89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 79,95 89,95 79,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERSPEED CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96 GOAL STIONM HI COTANE Int. CHAMP. SOCCET <02.96> JUPITER STRIKE JUPITER STRIKE KILEAK THE BLOOD KRAZY IVAN <02.96> LEMMINGS 3D LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96> NBA JAM TOURNAMENT NOVASTORM OFF WORLD INTERCEPTOF PARODIUS	89,95 89,95 89,95 89,95 99,95 89,95 79,95 89,95 79,95 89,95 79,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERSPEED CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96 GOAL STORM HI OCTANE Int. Champ. Soccer <02.96: JUPITER STRIKE NILEAK THE BLOOD KRAZY IVAN <02.96- LEMMINGS 3D LOADED LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96- NBA JAM TOURNAMENT NOVASTORM OFF WORLD INTERCEPTOF PARODIUS PGIMAL FOLL PRIMAL RAGE <02.96-	89,95 89,95 89,95 89,95 99,95 99,95 89,95 79,95 79,95 89,95 79,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERSPEED CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96 GOAL STORM HI OCTANE INT. Champ. Soccer <02.96: JOHNNY BAZOOKATONE JUPITER STRIKE KILEAK THE BLOOD KRAZY IVAN <02.96> LEMMINGS 3D LOADED LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96> NBA JAM TOURNAMENT NOVASTORM OFF WORLD INTERCEPTOF PARODIUS RGATOUR GOUF PRIMAL RAGE <02.96> RAIDEN GOUF PRIMAL RAGE <02.96> RAIDEN PROJECT	89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 79,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERSPEED CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96 GOAL STORM HI OCTANE Int. Champ. Soccer <02.96: JUPITER STRIKE NILEAK THE BLOOD KRAZY IVAN <02.96- LEMMINGS 3D LOADED LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96- NBA JAM TOURNAMENT NOVASTORM OFF WORLD INTERCEPTOF PARODIUS PGIMAL FOLL PRIMAL RAGE <02.96-	89,95 89,95 89,95 89,95 99,95 99,95 89,95 79,95 79,95 89,95 79,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERIA <02.96> CYBERSLED DEFCON 5 <02.965 DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96 GOAL STORM HI OCTANE INT. Champ. Soccer <02.965 JOHNNY BAZOOKATONE JUPITER STRIKE KILEAK THE BLOOD KRAZY IVAN <02.96> LEMMINGS 3D LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96> NBA JAM TOURNAMENT NOVASTORM OFF WORLD INTERCEPTOF PARODIUS FGA TOUR GOLF FRIMAL FAGE <02.96> RAJDEN PROJECT RAPID RELOAD RAYMAN REVOLUTION X <02.96>	89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 99,95 89,95 89,95 79,95 89,95 79,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERSPEED CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96 GOAL STIORM HI COTANE Int. Champ. Soccer <02.96> JUPITER STRIKE NILEAK THE BLOOD KRAZY IVAN <02.96> LEMMINGS 3D LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96> NBA JAM TOURNAMENT NOVASTORM OFF WORLD INTERCEPTOF PARODIUS FOR TOUR GOLF PRIMAL RAGE <02.96> RAJDEN PROJECT RAPID RELOCAT RAPID RELOCAT RAPID RELOCAT RAPID RELOCAT RAPID RELOCAT RAPID RELOCAT RAYMAN REVOLUTION X <02.96> RIDGE RACER	89,95 89,95 89,95 89,95 99,95 89,95 79,95 89,95 79,95 89,95 79,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERSPEED CYBERSLED CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96 GOAL STORM HI OCTANE INT. Champ. Soccer <02.96: JOHNNY BAZOOKATONE JUPITER STRIKE KILEAK THE BLOOD KRAZY IVAN <02.96> LEMMINGS 3D LOADED LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96> NBA JAM TOURNAMENT NOVASTORM OFF WORLD INTERCEPTOR PARODIUS PRIMAL RAGE <02.96> RAIDEN PROJECT RAPID RELOAD RAYMAN REVOLUTION X <02.96> RIDGE RACER ROAD RASH ROAD	89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 79,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERSLED CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96 GOAL STORM HI OCTANE INT. Champ. Soccer <02.96> JOHNNY BAZOOKATONE JUPITER STRIKE KILEAK THE BLOOD KRAZY IVAN <02.96> LEMMINGS 3D LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96> NBA JAM TOURNAMENT NOVASTORM OFF WORLD INTERCEPTOF PARODIUS FOAL TOUR GOLF PRIMAL FAGE <02.96> RAIDEN PROJECT RAPID RELOAD RAYMAN REVOLUTION X <02.96> RIDGE RACER ROAD RASH <02.96> SHELL SHOCK <01.96> SHELL SHOCK <01.96> SHELL SHOCK <01.96>	89,95 89,95 89,95 89,95 99,95 89,95 79,95 89,95 79,95 89,95 79,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERSPEED CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96 GOAL STORM HI OCTANE INT. Champ. Soccer <02.96: JOHNNY BAZOOKATONE JUPITER STRIKE KILEAK THE BLOOD KRAZY IVAN <02.96> LEMMINGS 3D LOADED LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96> NBA JAM TOURNAMENT NOVASTORM OFF WORLD INTERCEPTOF PARODIUS FINAL RAGE <02.96> RAIDEN PROJECT RAPID RELOAD RAYMAN REVOLUTION X <02.96> RIDGE FACER ROOD RASH <02.96> SHELL SHOCK <01.96> SHEVOLUTION X <02.96> SHELL SHOCK <01.96> SHOCKWAVE <02.96>	89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 99,95 89,95 89,95 79,95 89,95 79,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERSPEED CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96 GOAL STORM HI OCTANE Int. Champ. Soccer <02.96: JUPITER STRIKE KILEAK THE BLOOD KRAZY IVAN <02.96> LEMMINGS 3D LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96> NBA JAM TOURNAMENT NOVASTORM OFF WORLD INTERCEPTOF PARODIUS FOR TOUR GOLF PRIMAL RAGE <02.96> RAJDEN PROJECT APID REJOLD RAYMAN REVOLUTION X <02.96> RIDGE RACER ROAD RASH <02.96> SHELL SHOCK <01.96> STREETFIGHTER MOVIE	89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 99,95 89,95 79,95 79,95 89,95 79,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERSPEED CYBERSLED CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96	89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 99,95 89,95 89,95 79,95 89,95 79,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERSILED CYBERSILED DEFCON 5 <02.96> CYBERSILED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96  GOAL STORM HI OCTANE INT. Champ. Soccer <02.96: JOHNNY BAZOOKATONE JUPITER STRIKE KILEAK THE BLOOD KRAZY IVAN <02.96> LEMMINGS 3D LOADED LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96> NBA JAM TOURNAMENT NOVASTORM OFF WORLD INTERCEPTOF PRIMAL RAGE <02.96> RAIDEN PROJECT RAPID RELOAD RAYMAN REVOLUTION X <02.96> RIGGE RACER ROAD RASH <02.96> SHELL SHOCK <01.96> SHELL SHOCK <01.96> SHOCKWAVE <02.96> STREETFIGHTER - MOVIE STRIKER 96 TEKKEN THEME 96 TEKKEN THEME 96 TEKKEN	89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 79,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERSILED CYBERSILED DEFCON 5 <02.96> CYBERSILED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96  GOAL STORM HI OCTANE INT. Champ. Soccer <02.96: JOHNNY BAZOOKATONE JUPITER STRIKE KILEAK THE BLOOD KRAZY IVAN <02.96> LEMMINGS 3D LOADED LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96> NBA JAM TOURNAMENT NOVASTORM OFF WORLD INTERCEPTOF PRIMAL RAGE <02.96> RAIDEN PROJECT RAPID RELOAD RAYMAN REVOLUTION X <02.96> RIGGE RACER ROAD RASH <02.96> SHELL SHOCK <01.96> SHELL SHOCK <01.96> SHOCKWAVE <02.96> STREETFIGHTER - MOVIE STRIKER 96 TEKKEN THEME 96 TEKKEN THEME 96 TEKKEN	89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 79,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERSLED CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96 GOAL STORM HI OCTANE HIL COTANE HIL COTANE JUPITER STRIKE KILEAK THE BLOOD KRAZY IVAN <02.96> LEMMINGS 3D LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96> NBA JAM TOURNAMENT NOVASTORM OFF WORLD INTERCEPTOP PARODIUS PRADIA TOUR GOLF PRIMAL RAGE <02.96> RAJDEN PROJECT PAPID RELOAD RAYMAN REVOLUTION X <02.96> RIDGE RACER ROAD RASH <02.96> STEDIGE RACER ROAD RASH <02.96> STEDICEPTOR ROAD RASH <02.96> ROAD RASH <02.96> STEDICEPTOR ROAD RASH <02.96> RO	89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 99,95 89,95 79,95 79,95 89,95 79,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERSILED CYBERSILED DEFCON 5 <02.96> CYBERSILED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96  GOAL STORM HI OCTANE INT. Champ. Soccer <02.96: JOHNNY BAZOOKATONE JUPITER STRIKE KILEAK THE BLOOD KRAZY IVAN <02.96> LEMMINGS 3D LOADED LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96> NBA JAM TOURNAMENT NOVASTORM OFF WORLD INTERCEPTOF PRIMAL RAGE <02.96> RAIDEN PROJECT RAPID RELOAD RAYMAN REVOLUTION X <02.96> RIGGE RACER ROAD RASH <02.96> SHELL SHOCK <01.96> SHELL SHOCK <01.96> SHOCKWAVE <02.96> STREETFIGHTER - MOVIE STRIKER 96 TEKKEN THEME 96 TEKKEN THEME 96 TEKKEN	89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 79,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERSIA <02.96> CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96  GOAL STORM HI OCTANE INT. Champ. Soccer <02.96: JOHNNY BAZOOKATONE JUPITER STRIKE KILEAK THE BLOOD KRAZY IVAN <02.96> LEMMINGS 3D LOADED LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96> REMAINS 3D LOADED LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96> NBA JAM TOURNAMENT NOVASTORM OFF WORLD INTERCEPTOF PARODIUS RGAY TOURN GOUL PRIMAL RAGE <02.96> RAIDEN PROJECT RAPID RELOAD RAYMAN REVOLUTION X <02.96> SHELL SHOCK <01.96> SHELL SHOCK <01.96> SHECKEN STRIKER 96 TEKKEN THEME PARK THUNDERHAWK 2 <uncuts <02.96="" eclipse="" elipse="" nba="" total="" turbo=""> TRUE PRIKELL INDOCK TOTAL ECLIPSE TURBO TOTAL ECLIPSE TURBO TOTAL ECLIPSE TURBO TOTAL FURNISHELL SHOULTS TRINITED INSTELL SHOULTS THEME PARK THUNDERHAWK 2 <uncuts eclipse="" elipse="" furnishen="" leuts="" metal<="" td="" total="" turbo="" winsted=""><td>89,95 89,95</td></uncuts></uncuts>	89,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERSIA <02.96> CYBERSIA <02.96> CYBERSIA <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96 GOAL STORM HI OCTANE INT. Champ. Soccer <02.96: JOHNNY BAZOOKATONE JUPITER STRIKE KILEAK THE BLOOD KRAZY IVAN <02.96> LEMMINGS 3D LOADED LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96> NBA JAM TOURNAMENT NOVASTORM OFF WORLD INTERCEPTOF PARODIUS PRIMAL RAGE <02.96> RIDER PROJECT RAPID RELOAD RAYMAN REVOLUTION X <02.96> RIDER PROJECT RAPID RELOAD RAYMAN REVOLUTION X <02.96> SHELL SHOCK <01.96> SHELL SHOCK <01.96> STRIEETFIGHTER - MOVIE STRIKER 96 ETRIKEN THUNDERHAWK 2 <ungus <02.96="" eclipse="" nba="" total="" turbo=""> RILLE GINBERLE OLD SHE THEME PARK THUNDERHAWK 2 <ungus <02.96="" eclipse="" nba="" total="" turbo=""> RICE MINERAL E OLD SHE TIMISTED METAL WAR HAWK</ungus></ungus>	89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 99,95 89,95 89,95 79,95 89,95 79,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERSLED CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96 GOAL STORM HI OCTANE HIL COTANE HIL COTANE JUPITER STRIKE KILEAK THE BLOOD KRAZY IVAN <02.96> LEMMINGS 3D LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96> LEMMINGS 3D LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96> NBA JAM TOURNAMENT NOVASTORM OFF WORLD INTERCEPTOP PARODIUS FOAL TOUR GOLF PRIMAL RAGE <02.96> RAIDEN PROJECT PAPID RELOAD RAYMAN REVOLUTION X <02.96> SIEDIGE RACER ROAD RASH <02.96> STREETFIGHTER - MOVIE STRIKER 96 TEKKEN THEME PARK THUNDERHAWK 2 <uncul <02.96="" ecupse="" nba="" thus="" total="" turbo=""> TURBO TOTAL ECUPSE TURBO TOTAL NBA &lt;02.96&gt; THUS PINBALL SOL 96&gt; STREETFIGHTER - MOVIE STRIKER 96 TEKKEN THEME PARK THUNDERHAWK 2 <uncul> THUS PINBALL &lt;0.96&gt; THUS PINBALL SOL 96&gt; THUS PINBALL S</uncul></uncul>	89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 99,95 89,95 79,95 79,95 89,95 79,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERSIA <02.96> CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96 GOAL STORM HI OCTANE INT. Champ. Soccer <02.96: JOHNNY BAZOOKATONE JUPITER STRIKE KILEAK THE BLOOD KRAZY IVAN <02.96> LEMMINGS 3D LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96> LEMMINGS 3D LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96> NBA JAM TOURNAMENT NOVASTORM OFF WORLD INTERCEPTOF PARODIUS FOATOM FOR HOUSE FRIMAL RAGE <02.96> RIDER RAGER ROAD RASH <02.96> STRIETFIGHTER - MOVIE STRIKER 96 TEKKEN THEME PARK THUNDERHAWK 2 <unculs <02.96="" eclipse="" nba="" total="" turbo=""> TRISTED METAL TWISTED METAL TWISTED METAL WIPE OUT WORLD OUT GOLF &lt;02.96&gt; TWISTED METAL TWISTED METAL TWISTED METAL WIPE OUT WORLD OUT GOLF &lt;02.96&gt; TWISTED METAL WIPE OUT WORLD OUT GOLF &lt;02.96&gt; TWISTED METAL WIPE OUT WORLD OUT GOLF &lt;02.96&gt; TWISTED METAL WIPE OUT WORLD OUT GOLF &lt;02.96  TWISTED METAL WIPE OUT WORLD OUT GOLF &lt;02.96  TWISTED METAL WORMS</unculs>	89,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERSILED CYBERSLED CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96 GOAL STORM HI OCTANE INT. Champ. Soccer <02.96: JOHNNY BAZOOKATONE JUPITER STRIKE KILEAK THE BLOOD KRAZY IVAN <02.96> LEMMINGS 3D LOADED LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96> RIA JAM TOURNAMENT NOVASTORM OFF WORLD INTERCEPTOF PARODIUS ROADED LOADED LOADED LOADED LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96> NBA JAM TOURNAMENT NOVASTORM OFF WORLD INTERCEPTOF PARODIUS ROATOUR GOUT PRIMAL RAGE <02.96> RIDGE RACER ROAD RASH <02.96> SHELL SHOCK <01.96> SHELL SHOCK <01.96> STRICETFIGHTER · MOVIE STRIKER 96 TEKKEN THEME PARK THUNDERHAWK 2 <ungus clipse="" clipse<="" eclipse="" td="" total="" turbo=""><td>89,95 89,95</td></ungus>	89,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERSPEED CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96 GOAL STORM HI OCTANE INT. Champ. Soccer <02.96: JOHNNY BAZOOKATONE JUPITER STRIKE KILEAK THE BLOOD KRAZY IVAN <02.96> LEMMINGS 3D LOADED LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96> LEMMINGS 3D LOADED LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96> NBA JAM TOURNAMENT NOVASTORM OFF WORLD INTERCEPTOF PARODIUS PRIMAL RAGE <02.96> RAJEN PROJECT RAPID RELOAD RAYMAN REVOLUTION X <02.96> FILICE STRIKER FOAD RASH <02.96> SHELL SHOCK <01.96> SHOCKWAVE <02.96> SHELL SHOCK <01.96> SHOCKWAVE <02.96> STRIEETFIGHTER MOVIE STRIKER THUNDERHAWK 2 <uncut- <02.96="" eclipse="" nba="" total="" turbo=""> FILICE PINBALL &lt;01.96&gt; STRIKET 96 EKKEN THEME PARK THUNDERHAWK 2 <uncut- <02.96="" eclipse="" nba="" total="" turbo=""> FILICE PINBALL &lt;01.96&gt; NORMS WUF - ARCADE GAME X-COM ENEMY UNKNOWN</uncut-></uncut->	89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 79,95 89,95 79,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERSPEED CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96 GOAL STORM HI OCTANE INT. Champ. Soccer <02.96: JOHNNY BAZOOKATONE JUPITER STRIKE KILEAK THE BLOOD KRAZY IVAN <02.96> LEMMINGS 3D LOADED LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96> LEMMINGS 3D LOADED LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96> NBA JAM TOURNAMENT NOVASTORM OFF WORLD INTERCEPTOF PARODIUS PRIMAL RAGE <02.96> RAJEN PROJECT RAPID RELOAD RAYMAN REVOLUTION X <02.96> FILICE STRIKER FOAD RASH <02.96> SHELL SHOCK <01.96> SHOCKWAVE <02.96> SHELL SHOCK <01.96> SHOCKWAVE <02.96> STRIEETFIGHTER MOVIE STRIKER THUNDERHAWK 2 <uncut- <02.96="" eclipse="" nba="" total="" turbo=""> FILICE PINBALL &lt;01.96&gt; STRIKET 96 EKKEN THEME PARK THUNDERHAWK 2 <uncut- <02.96="" eclipse="" nba="" total="" turbo=""> FILICE PINBALL &lt;01.96&gt; NORMS WUF - ARCADE GAME X-COM ENEMY UNKNOWN</uncut-></uncut->	89,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERSPEED CYBERSLED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96 GOAL STORM HI OCTANE INT. Champ. Soccer <02.96: JOHNNY BAZOOKATONE JUPITER STRIKE KILEAK THE BLOOD KRAZY IVAN <02.96> LEMMINGS 3D LOADED LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96> LEMMINGS 3D LOADED LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96> NBA JAM TOURNAMENT NOVASTORM OFF WORLD INTERCEPTOF PARODIUS FOR TOUR GOLF PRIMAL RAGE <02.96> RIDGE RACER ROOD RASH <02.96> SHELL SHOCK <01.96> SHELL SHOCK <01.96> SHEVOLUTION X <02.96> SHELL SHOCK <01.96> SHOCKWAVE <02.96> STELETFIGHTER MOVIE STRIKER THUNDERHAWK 2 <unguly <02.96="" eclipse="" nba="" total="" turbo=""> TRUET PINBALL OU SIR- TWISTED METAL WASH AND SUPPLICATION TOTAL NBA &lt;02.96&gt; TRUET PINBALL OU SIR- TWISTED METAL WASH AND SUPPLICATION TOTAL NBA &lt;02.96&gt; TRUET PINBALL OU SIR- TWISTED METAL WASH AND WASHOWNOWN WORLD CUP GOLF &lt;02.96 WORMS WUF - ARCADE GAME X-COM ENEMY UNKNOWN</unguly>	89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 99,95 89,95 89,95 79,95 89,95
Battle Arena Toshinden CYBERSPEED CYBERSILED CYBERSILED CYBERSILED DEFCON 5 <02.96> CYBERSILED DEFCON 5 <02.96> DESTRUCTION DERBY DIGITAL PINBALL <02.96> EXTREME GAMES FIFA '96 GOAL STORM HI OCTANE INT. Champ. Soccer <02.96: JOHNNY BAZOOKATONE JUPITER STRIKE KILEAK THE BLOOD KRAZY IVAN <02.96> LEMMINGS 3D LOADED LONE SOLDIER MICKEYMANIA <02.96> NBA JAM TOURNAMENT NOVASTORM OFF WORLD INTERCEPTOR PARODIUS FINAL RAGE <02.96> RIDER PROJECT RAPID RELOAD RAYMAN REVOLUTION X <02.96> SHELL SHOCK <01.96> SHELL SHOCK <01.96> SHELL SHOCK <01.96> STRIEETFIGHER - MOVIE STRIKER 96 ETEKKEN THEME PARK THUNDERHAWK <02.96> STRIEETFIGHER - MOVIE STRIKER 96 ETEKKEN THEME PARK THUNDERHAWK <02.96> TRUE PINBALL <01.916 TRUSTED STRIKER TOTAL BCLIPSE TURBO TOTAL NBA <02.96> TRUE PINBALL <01.916 TWISTED METAL WAR HAWK WIPE OUT WORLD CUP GOLF <02.96 WORMS WYF - ARCADE GAME X-COM ENEMY UNKNOWN X-MEN <02.96>	89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 99,95 89,95 79,95 89,95 79,95 89,95 79,95 89,95

49,95 49,95

39.95

59,95

39.95

49.95

59.95

59,95

49,95

39.95

49.95

49,95

49 95

49,95

49,95

39,95 49.95

49,95

49,95 49,95 49,95

69,95

59.95

Händle

# CICAL AUTIOSUNG LA CARLETOS - AUTIOSUNG

der Video-Games-Geschichte ist aufgelöst. Aus über 2000 Einsendungen haben wir acht Gewinner gezogen, die sich über eine 32-Bit-Konsole und ein Software Abo freuen dürfen.

or rund sechs Monaten in der Video Games 10/95 begann der Acclaim-Wettbewerb mit den ersten sechs Fragen. In den beiden folgenden Ausgaben folgten weitere 12 knifflige Rätsel, die alle irgendetwas mit Acclaim-Spielen zu tun hatten. Ende Oktober trudelten dann die ersten Lösungen bei uns ein, und bis zum Einsendeschluß stapelten sich bei uns Briefe, Postkarten und Faxe, insgesamt über 2000 richtige Antworten (und auch einige falsche). Um die teilweise doch recht schwierigen Rätsel zu knacken, machten einige von Euch anscheinend die örtlichen Bibliotheken und Videotheken unsicher, spannten Eltern, Geschwister und Schulkameraden ein und holten die wertvolle Video-Games-Sammlung aus dem Safe. Auf jeden Fall scheint es Euch einen Heidenspaß gemacht zu haben, denn viele von Euch verlangten mehr Gewinnspiele dieser Art. Einige Leser teilten uns auch "wichtige" Informationen persönlicher Art mit, die wir Euch natürlich nicht vorenthalten wollen. Lucia Gacinski aus Berlin erfreut sich z.B. momentan an den Düften, die Ihr Nachwuchs regelmäßig

in die Luft setzt ("Mein Sohn

stinkt"). Für einen Hunni würde sie außerdem die Telefonnummer von Tets Schwester rausrücken, was sich aber erledigt hat, da wir ja inzwischen wissen, daß Tet und seine Schwester dieselbe Person sind. Mit den Worten "Hallo, ich heiße Tobias und kann Tennis spielen" wollte uns Tobias Schüle aus March beeindrucken, während einige Leser auf göttliche Unterstützung hofften: Michaela Uhl, ebenfalls aus March, schickte uns folgendes Fax: "Der Herr sandte mir ein Zeichen in Form von Buchstaben!! So brannte es leuchtend hell am Firmament: The Acclaim Universe, Könnt Ihr es deuten? Ich flehe darum!!!!!" Simon Breitenfeld aus Freiburg traf die Eingebung wohl in der Kirche, denn seine ersten zwei Lösungsversuche lauteten "Oh Herr, erbarme Dich!" und "Christus, erbarme Dich!", bevor er doch auf die korrekte Antwort kam.

Wir danken allen, die an unserem Gewinnspiel mitgemacht haben. Für alle, die es noch nicht wissen, hier noch einmal der Lösungssatz:

### The Acclaim Universe

Dazu gib's auch die Auflösung zu den 18 Fragen.

### Frage 1:

Welcher Spieler der San Antonio Spurs ist bekannt dafür, daß er häufig seine Haarfarbe wechselt?

### Antwort:

Das kann natürlich nur **Dennis Rodman** sein, das Enfant Terrible der NBA, der die Spurs inzwischen verlassen hat. Der Lösungsbuchstabe lautete also **S**.

### Frage 2:

Wie heißt der Deutsche, der am Drehbuch zu Star Gate mitschrieb?

### Antwort:

Roland Emmerich, der Lösungsbuchstabe war L.

### Frage 3:

Wie heißt der Bruder von Judge Dredd?

### Antwort:

Dredds Bruder, der sowohl im Spiel als auch im Film vorkommt, heißt **Rico**. Der Lösungsbuchstabe lautete **C**.

### Frage 4:

Wie heißt der japanische Wrestler in *WWF Raw*?

### Antwort:

Die Lösung lautete **Yokozu- na**, was eigentlich kein Name, sondern der höchste Rang ist, den ein Sumo-Wrestler erreichen kann. Der Lösungsbuchstabe war **N**.

### Frage 5:

Wie heißt die Schauspielerin, die die weibliche Hauptrolle in Batman Forever spielt? Antwort:

Die Art und Weise, wie **Nicole Kidman** Batman bezirzt hat, vergißt man nicht so schnell. Der Lösungsbuchstabe war **E**.

### Frage 6:

Wie heißt die Figur, die Sylvester Stallone in Demolition Man spielt?

### Antwort:

Sly Stallone spielte den Ex-Cop **John Spartan**. Der Lösungsbuchstabe war **T**.

### Frage 7:

Wie heißt der Quarterback des letztjährigen (1994) Super-Bowl-Gewinners?

### Antwort:

Der Quarterback der Dallas Cowboys, die Ende Januar wieder um den Super Bowl spielten, heißt **Troy Aikman**. Der Lösungsbuchstabe ist **A**.

### Frage 8:

In welchem Stadtteil von London befindet sich das englische Büro von Acclaim?

### Antwort:

Die Antwort **Knightsbridge** steht auf jeder Acclaim-Verpackung. Das "**I**" war richtig.

### Frage 9:

Von welcher englischen Softwarefirma stammt *Mar-ko's Magic Football*?

### Antwort:

Wer die Video Games sammelt, könnte sich den Test raussuchen und lesen, daß **Domark** für Markos magische Fußballspiele verantwortlich war. Der Buchstabe lautete **R**.

### Frage 10:

In welchem US-Bundesstaat wurde George Foreman geboren?

### Antwort:

Big George stammt aus **Texas**, wo alle richtigen Männer herkommen. Der Lösungsbuchstabe lautete **E**.

### Frage 11:

Wie heißt Green Arrow mit bürgerlichem Namen? Antwort:

Sogar Comic-Freaks haben mit dieser Frage ihre Probleme gehabt. Green Arrow heißt eigentlich Oliver Queen. Der Lösungsbuchstabe war **U**.

### Frage 12:

In welcher amerikanischen Großstadt lebt Spiderman?

Spiderman alias Peter Parker lebt in New York. Der Lösungsbuchstabe lautete E.

### Frage 13:

Wie heißt die Schauspielerin, die in den drei Alien-Filmen Leutnant Ripley spielte? Antwort:

Eine der einfacheren Fragen, Leutnant Ripley wurde natürlich von Sigourney Weaver gespielt, die momentan in Copykill zu sehen ist. Der Lösungsbuchstabe war I.

### Frage 14:

Wie heißt die amerikanische Schauspielerin, die in Cutthroat Island die Hauptrolle spielt? Antwort:

Der Film hat sich in den USA inzwischen als Megaflop entpuppt, die glücklose Schauspielerin heißt Geena Davis. Der Lösungsbuchstabe war V

### Frage 15:

Aus welcher amerikanischen Stadt sind die White Socks? Antwort:

Baseball-Fans an die Front, die White Socks kommen natürlich aus Chicago. Der Lösungsbuchstabe lautete C.

### Frage 16:

Wie heißt die englische Softwarefirma, die Rise of the Robots entwickelte?

### Antwort:

Für diesen Geniestreich dürfen wir uns bei den Programmierern von Mirage bedanken. Der Lösungsbuchstabe war M.

### Frage 17:

Wie heißt der Schauspieler, der in Streetfighter die Rolle des General Bison spielte? Antwort:

Erst letztes Jahr verstarb Raul Julia, der uns auch als Gomez begeisterte. Der Lösungsbuchstabe lautete A.

### Frage 18:

Welche US- Schauspielerin spielte im Filmhit Casper die Rolle der Kat?

### Antwort:

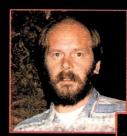
Die Rolle der niedlichen Kat übernahm Christina Ricci. Der Lösungsbuchstabe war H.

War doch gar nicht so schwer, oder? Folgende acht Genies sind jedenfalls auf die richtige Lösung gekommen und hatten auch noch das Glück, gezogen zu werden. Ihr solltet inzwischen Eure Konsolen erhalten haben, die Spiele schickt Euch Acclaim direkt.

Jeweils eine Playstation und ein Jahresabo für Acclaim-Software haben gewonnen:



Martin Locher aus 3097 Liebefeld in der Schweiz



Robert Schuck aus 86688 Marxheim



Michael Waldinger aus 85464 Finsing

André Müllers aus 41064 Mönchengladbach

Jeweils einen Sega Saturn und ein Jahresabo für Acclaim-Software



André Malcherek aus 49661 Cloppenburg

Marco Ressler aus 48691 Vreden

Wir gratulieren ganz herzlich!

### The Acclaim Universe

Nachdem wir das Rätsel gelöst haben, fragt sich natürlich jeder, was sich hinter dem Begriff "The Acclaim Universe" verbirgt. Acclaim setzt sich aus insgesamt sieben Firmenzweigen zusammen, für die weltweit über 800 Mitarbeiter tätig sind, darunter allein rund 350 Entwickler (Programmierer, Designer, Musiker, Grafiker). **Acclaim Interactive Enter**tainment Software entwickelt seit acht Jahren Video- und seit kurzem auch Computerspiele, darunter Hits wie NBA Jam, Batman Forever und Alien Trilogy. **Acclaim Coin-Operated Ent**ertainment Inc. ist eine neue Abteilung, die Spielautomaten entwickelt, geplant sind unter anderem Batman und NBA Jam Extreme. Acclaim Comics wurde kürzlich zusammen mit Valiant und Armada Comics gegründet und veröffentlicht Comics wie

Turok Dinosaur Hunter und X-O Manowar. Acclaim Distribution Inc. vertreibt international auch Produkte anderer Spiele-Hersteller, in Deutschland z.B. Spiele von Interplay, THQ und Codemasters. Acclaim Motion Capture Services konzentriert sich auf Spezial-Effekte für Filme und andere Medien und arbeitete unter anderem am Batman Forever Kinofilm mit. Acclaim/TCI: in Zusammenarbeit mit dem amerikanischen Fernsehkabelgiganten TCI soll ein Video-Games-On-Demand-Service in den USA angeboten werden, der für Europa vorerst leider nicht geplant ist. Acclaim **Advanced Technologies** Group entwickelt für Acclaim neue Technologien für Video- und Computerspiele, z.B. eigene Speicherchips für Acclaim-Module und Motion-Capture-Systeme, wie in Alien Trilogy zu sehen. rz

aus 24857

Fahrdorf

### Final Fantasy 64

Leider konnte die Nintendo-64

(Ultra 64)-Version des Super-Rollenspiels Final Fantasy auf der Shoshinkai-Messe im letzten Jahr nicht vorgestellt werden. Wir haben deshalb von Square die ersten Infos direkt angefordert. In einem ausführlichen Work in Progress-Bericht zeigen wir die ersten Screenshots und haben uns mit den Entwicklern unterhalten.

### Ridge Racer Revolution

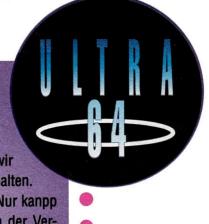
Europa holt auf! Nur kanpp vier Monate nach der Ver-

öffentlichung in Japan erscheint Ridge Racer Revolution jetzt auch bei uns. Jan hat in den letzten Tagen fleißig Gas gegeben und berichtet in seinem ausführlichen Test, ob Namco es tatsächlich geschafft hat, das

ultimative Rennspiel für Playstation noch zu ver-

bessern. Dazu testen wir gleich noch Toshinden 2.

Noch schneller. noch detaillierter, noch besser? Ridge Racer Revolution





### Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu), verantw. Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (dz)

Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds),

Wolfgang Schaedle (ws), Jan v. Schweinitz (js), Robert Zengerie (rz)

Producer: Manfred Neumayer

Redaktionsassistenz: Catharina Brieden

Hotline: Schari Egbali

Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:

Tel.: 089/4613-289, Fax: 089/4613-5046 Hotline: 089/6883036 jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr über CompuServe (go magna oder 74431,613)

Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffent-

lichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben wer-den. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Layout: Katja Milles, Conny Pflanzer

DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer

Titellayout: Wolfgang Berns Fotografie: Roland Müller Titel-Artwork: Acclaim

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung: Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Assistenz: Petra Stübinger (962)
Anzeigenmarketing: Carolin Gluth (305), Natalie Regnault (313)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Int. Account Manager: Kurt Skupin (352); Assistenz: Michelle Berner (360), Fax: (775)

Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602 USA: M&T Int. Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739

Talwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950

Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572

Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789

Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:

VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulr Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244 Einzelheft: DM 5,80

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20 (inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr) ment Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage) Österreich: DSB-Aboservice GmbH

Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnementpreis: öS 480,-Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,

Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisilste Nr. 6 vom 1. Januar 1996 Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching

Erscheinungsweise: monatlich Vertriebsleitung: Benno Gaab

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)

Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim
Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschlenenen Beiträge sind urheberrechtlich

geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in enverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine

Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.:

089/4613-180, Fax: 089/4613-232 Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig Verlagsdirektor: Wolfram Höfler

Anschrift des Verlages: MagnaMedia Verlag Aktienges

Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4813-0, Telefax 089/4613-100

Mittellung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Cari-Franz und Juttav von Quadt,
München; Leicherter Berferser, Joseph Techunke (Voreitzender), Dr. Hans Otto Littmann München; Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunke (Vorsitzender), Dr. Hans Otto Littmann

ese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.
© 1996 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft







### Micro Machines 2. Voll die Härte.

Piste frei für 16 total abgefahrene Mini-Rennmaschinen!

Micro Machines 2 verändert die Welt: Tempo im Schlafzimmer, Crash in
der Küche, Geisterfahrer auf der Klobrille, Bremsmanöver im Keller.

Mega-Power, Spitzen-Fun, Riesen-Spannung. Der Nachfolger des
Erfolgstitels geht voll zur Sache. Wenn Du auf harten Speed stehst,
bist Du hier richtig. Gas geben und los!







Distributed by



KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 560180, 60406 Frankfurt